

## FUTURO EN PRETÉRITO: APROPIACIONES VISUALES DEL PASADO EN LA CIENCIA FICCIÓN DISTÓPICA<sup>1</sup>

Future in a Past Tense: Dystopian Sci-Fi and Visual Appropriations from the Past

RAFAEL JACKSON-MARTÍN<sup>a</sup>  
Universidad de Puerto Rico

### RESUMEN

Aunque la ciencia ficción suele asociarse al futuro por su carácter de anticipación, desde la década de 1960 varios cineastas han decidido incorporar imágenes del pasado. Con ellas, no solo han querido reforzar la verosimilitud de sus propuestas sino, principalmente, poner en tela de juicio el concepto lineal de la historia y del progreso potenciado desde la Ilustración. El objeto de este artículo será analizar el porqué de su aparición y, sobre todo, explicar el modo en que son representadas aquellas imágenes del pasado –incluso del pasado reciente– en la ciencia ficción distópica propia de la cinematografía *mainstream*, especialmente desde finales de los años 70. Por ello, el campo de estudio abarca alguna de las producciones más emblemáticas de directores situados en la esfera capitalista anterior a la caída del muro de Berlín, dado que la liberación de esas imágenes reprimidas actúa, además, como un comentario acerca del sistema económico sobre el cual se sustentan.

**Palabras clave:** distopía, pasado, represión, nostalgia, modernidad, arquitectura, ciudad, siniestro.

### ABSTRACT

Although Sci-Fi movies are usually associated with the future, since the 1960s several filmmakers decided to incorporate some visual repertoires from the past. This inclusion was determined not only to reinforce the credibility of their proposals but mainly to put into question the linear concept of history and progress enhanced by the Western society. The purpose of this article is to analyze the reasons for its appearance and, above all, to explain how those images of the past are represented, even when they are related to recent times, into the Dystopian Sci-Fi created by the mainstream film-making, especially since the late 1970s. Thus, the field of study covers some of the most iconic productions made by filmmakers who live or were living in the West, before the fall of the Berlin Wall. Besides that, the release of those repressed images into their productions can be seen as a commentary on the economic system on which they were based.

**Keywords:** dystopia, past, repression, nostalgia, Modernity, architecture, city, uncanny.

[a] **RAFAEL JACKSON-MARTÍN** es Doctor en Historia y Teoría del Arte por la Universidad Autónoma de Madrid, donde también ha sido profesor. En la actualidad trabaja en el Departamento de Humanidades de la Universidad de Puerto Rico-Recinto Universitario de Mayagüez. Sus líneas de investigación se centran en los ámbitos moderno y contemporáneo, combinando cuestiones de arte, arquitectura y cine desde perspectivas culturales, iconográficas, sociales y de género. Entre sus publicaciones destaca *Picasso y las poéticas surrealistas* (Madrid, Alianza Forma, 2003), y libros colectivos como *Los enemigos de la historia del arte: homenaje a Juan Antonio Ramírez* (Madrid y Ciudad Real, UAM/Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha, 2010) y el más reciente *Art and the Artist in Society* (Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2013). E-mail: rafaels.jackson.martin@gmail.com.

## Futuro y verosimilitud

«Hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana...». Con esta frase celeberrima comienzan todos los episodios de la serie de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas), desde el estreno del primero de ellos en 1977. A primera vista, la adopción de una locución sobre el pasado –hace mucho tiempo– en una película de ciencia ficción (CF), caracterizada por la mostración de una avanzada tecnología, incurre en una contradicción con la propia naturaleza del género, su razón de ser se basa en que la trama y los elementos de la puesta en escena deben ser factibles en el marco de lo *futurible*. Sin embargo, el anclaje de muchos filmes de CF en el pasado reciente o remoto resulta más habitual de lo que pudiera parecer a primera vista, incluso dejando aparte la popularidad del *steampunk* en películas como *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999) o la más reciente *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009)<sup>1</sup>.



*Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999).

No cabe duda que nos enfrentamos a un género literario y cinematográfico elusivo en su propia naturaleza. Sin llegar a afirmar que «una película de ciencia ficción es cualquier película que yo diga que es de ciencia ficción»<sup>2</sup>, lo cierto es que, como bien señaló Annette Kuhn, a lo largo del tiempo han predominado los textos centrados en casos de estudio a partir de ciertas películas, analizadas individual o

grupalmente, en detrimento de la consolidación de un corpus teórico. De hecho, como admite la misma autora, lo que suele ser común en sus tramas es la aparición del «conflicto generado por la ciencia y la tecnología con respecto a la naturaleza humana, así como los temas de desplazamiento espacial y temporal»<sup>3</sup>.

Esta (in) definición se complica aún más cuando añadimos el porqué de la incorporación de repertorios visuales –desde el diseño a la arquitectura<sup>4</sup>– procedentes del pasado; principalmente, porque el tiempo futuro siempre se impone como premisa de obligado cumplimiento en la ecuación, de manera implícita o explícita, con independencia de la época en que el filme desarrolle su trama. Su inclusión, por otra parte, parece contradecir los «elementos textuales» que toda película de CF suele encerrar y que los especialistas apuntan con unanimidad: la presentación verosímil de un *supuesto* fenómeno de anticipación a partir de tramas como la exploración de otros mundos, los viajes espaciales, los inventos tecnológicos, los avances científicos, la invasión alienígena, la alienación social o los desastres apocalípticos<sup>5</sup>.

Justamente es el grado de equilibrio entre esos dos polos, la aparición hipotética de lo imaginado y el carácter irrefutable de lo verosímil, donde reside

[1] Traducido al castellano como «retrofuturo», se refiere esencialmente a inventos y objetos tecnológicos diseñados en la actualidad bajo los estilemas de la época victoriana y de la máquina de vapor (de ahí el término *steam*). Sobre el fenómeno en general, véase: Jeff VanderMeer y S. J. Chambers, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature* (Nueva York, Abrams, 2011).

[2] John Brosnan, cit. por Jordi Costa, *Hay algo ahí fuera. Una historia del cine de ciencia-ficción. Vol. I: De la Tierra a Metaluna (1895-1959)* (Barcelona, Glénat, 1997), p. 7.

[3] Annette Kuhn, «Cultural Theory and Science Fiction Cinema», en A. Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), p. 5.

[4] En el ámbito de la arquitectura, se enumera un breve catálogo de ejemplos del pasado urbano en la CF, en Jorge Gorostiza, «Vista de la ciudad del futuro desde el pasado» (*Nosferatu. Revista de Cine*, n.º 34, 2002), pp. 169-176.

[5] El último caso representaba para Susan Sontag nada menos que el tema principal del género en uno de los textos teóricos fundacionales –pues fue escrito en 1965–, si bien queda lastreado por una visión de la CF algo reduccionista: «The Imagination of Disaster», en *Against Interpretation and Other Essays* (Nueva York, Picador, 2001), pp. 209-220 [ed. esp.: *Contra la interpretación* (Madrid, Alfaguara, 1996)]. Sobre este asunto, véase en general J. P. Telotte, *El cine de ciencia ficción* (Madrid, Akal, 2002), p. 11.

[6] Sobre la problemática del término, véase Rick Altman, *Los géneros cinematográficos* (Barcelona, Paidós, 2000).

[7] Véase Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), p. 146.

[8] O en películas más modernas realizadas por algunos de sus aventajados alumnos, caso de J. J. Abrams con *Super 8* (2011).

el acierto o el fracaso de las películas de CF. Por más que aparezca una máquina para viajar en el tiempo, que una especie alienígena domine la Tierra o que la sociedad se divida según parámetros genéticos, es necesario que tales elementos se asocien a modelos científicos, culturales, sociales o tecnológicos familiares para el público. En definitiva, el cine de CF no hace otra cosa que derivar en placer visual los debates inherentes a la cultura popular, empleando para ello recursos y referentes propios de cada época como la amenaza tecnológica, la invasión de otros países y culturas, el desastre ecológico, el autoritarismo y la vigilancia social o las últimas consecuencias de la modificación genética.

Ahora bien, ¿se apela al pasado en estas películas siempre de la misma forma? La respuesta es negativa, ya que su aparición suele inscribirse dentro de distintos apartados. En primer lugar, se concreta visualmente en la dirección artística invocando iconografías y objetos propios del arte y del diseño pretéritos; en segundo lugar, se incluyen en la trama mediante la incorporación de arquetipos culturales; finalmente, se cristalizan no tanto en la contaminación de otros géneros<sup>6</sup> –algo habitual en varias películas de CF desde sus mismos orígenes–, como en las referencias explícitas e implícitas hacia películas genéricas, sean el *western*, el cine negro, de terror, bélico o de aventuras. En este sentido, la intertextualidad se alza como principal elemento de la CF, especialmente desde finales de los años 70<sup>7</sup>.

### Eternos retornos de lo mismo

Cuando hablamos de los signos visuales del pasado dentro del cine *mainstream* de CF, aquellos pueden clasificarse principalmente en dos categorías. Como veremos, ambas se vinculan a su vez a la nostalgia, tanto en su manifestación (vertiente positiva) como en su represión (vertiente negativa). La primera queda patente en filmes como *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), encomiable bucle conceptual que presenta con ironía el «eterno retorno de lo mismo»: el *American way of life* de los años 50, hacia donde el protagonista se ve teletransportado, es la presentación añorada de un presumible futuro instalado en el presente de los años 80. Esta fijación en un hoy que refleja de forma idealizada el pasado por el camino de la nostalgia tiene su eco en la mayoría de las películas de CF dirigidas por Steven Spielberg –*Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977) y *E. T.*, el extraterrestre (*E.T. the Extraterrestrial*, 1982), o en otras en las que actuó como productor: ahí está el mismo *Regreso al futuro* para demostrarlo, sin olvidar filmes instalados en el género del terror, como *Poltergeist*, fenómenos extraños (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), cuyo referente principal fue la serie televisiva *The Twilight Zone* –producida en su versión fílmica por el propio Spielberg<sup>8</sup>–.

Una variante interesante de esta categoría nostálgica se manifiesta en algunas producciones de George Lucas. El caso de *Star Wars* es el más significa-



*Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985).

tivo pues, tal como señaló John J. Peirce, tiene su razón de ser a partir de la revisión de ejemplos de la década de los 20 y los 30, desde la *pulp sci-fi* hasta la serie de Flash Gordon<sup>9</sup>. Estas señales se ven intensificadas por la incorporación de citas autorales menos familiares para el público de los años 70, como la alusión al ginoide de *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) en el diseño de C3PO, previo (supuesto) cambio de sexo<sup>10</sup>. Ya dentro del género de aventuras con ciertos toques de fantástico, es significativa la fascinación nostálgica por las producciones de aventuras de serie B que George Lucas veía de niño en el cine, tal como documenta con explicitud la tetralogía de Indiana Jones firmada con Steven Spielberg en la dirección<sup>11</sup>.

La apropiación de elementos del pasado no obstaculiza, sin embargo, su hibridación con otros del presente a fin de asegurar la empatía del público. *Regreso al futuro* nos obsequia con muestras de este tipo, como la transformación del DeLorean en máquina del tiempo o la del estereotipo del científico extravagante, pero entrañable a partir del modelo de Albert Einstein, mediante el empleo de camisas hawaianas y vaqueros como parte fundamental de su vestuario. Esta mirada juguetona tiene mucho que ver, por tanto, con la postmodernidad fría de los años 80 y, de este modo, explica la célebre cita de Umberto Eco a este respecto: «La respuesta posmoderna a lo moderno consiste en reconocer que, como el pasado no puede destruirse –su destrucción conduce al silencio–, lo que hay que hacer es volver a visitarlo; con ironía, sin ingenuidad»<sup>12</sup>.

Frente a la visión nostálgica del pasado en la CF, la segunda categoría podría ser entendida como el envés de aquella. Su aparición no está en absoluto emparentada con el guiño lúdico; por el contrario, debe interpretarse como la liberación de una pulsión represiva, a través de la cual ese pasado –disfrazado de memoria emocional o histórica– se materializa bajo el signo de lo siniestro<sup>13</sup>. Su razón de ser podría inscribirse, por tanto, dentro de los parámetros de lo que ha dado en denominarse «distopía crítica». A ella dedicaremos el resto del presente artículo.

Con todo, es necesario mencionar que algunos realizadores han combinado con ingenio ambas categorías, deslizando elementos pertenecientes a la primera –la nostalgia– en el ámbito de la segunda –la liberación de imágenes represivas–. Cabe destacar en este grupo un par de filmes estrenados durante el mismo año: *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) y *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998)<sup>14</sup>. Los dos comparten, además, la exposición de un interesante debate sobre los límites de la realidad y de la representación visual desde ópticas opuestas. En la primera producción, el modelo idealizado se torna en siniestro por la alusión implícita a modelos presuntamente idealizados pero inscritos en el férreo conservadurismo de los años 50; en la segunda, el deslizamiento hacia lo siniestro se plantea desde la vía del simulacro televisivo, que trastoca *la realidad* y la veracidad de la vida de Truman desde su nacimiento<sup>15</sup>.

Ambos ejemplos ponen de manifiesto que las raíces de la apuesta por otras épocas en este tipo de producciones suelen insertarse en los abismos de la psi-

[9] John J. Pierce, «Creative Synergy and the Art of World Creations», en Judith B. Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1991), p. 208.

[10] Recordemos que el filme de Lang sufrió un largo periodo de ostracismo, de manera que no era demasiado conocido por el público medio de aquellos años. La popularidad del filme se vio acrecentada tras la conflictiva versión producida y musicalizada por Giorgio Moroder en 1984 y, ese mismo año, por la realización del popular videoclip de la canción de Queen *Radio Gaga*.

[11] Tanto la primera de ellas, *En busca del Arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), como la última, *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008) incorporan elementos directos de una de estas producciones, protagonizada por Charlton Heston con el título *El secreto de los incas* (*Secret of the Incas*, Jerry Hopper, 1954). Podemos hablar de apropiación en el vestuario de ambos protagonistas, en el tono de las películas, en el hecho de que ambas antagonistas viven al otro lado del telón de acero, e incluso en que el episodio inicial de la primera y el nudo argumental de la última están localizados en el ámbito geográfico de las civilizaciones andinas.

[12] Umberto Eco, *Apostillas a «El nombre de la rosa»* (Barcelona, Lumen, 1984), p. 74.

[13] El concepto «siniestro», desarrollado por Sigmund Freud a partir de los estudios de Jentsch, compone uno de los asuntos más tratados en las investigaciones sobre la modernidad y sus distintos modos de representación desde hace unas décadas. Véase, entre otros, John C. Welchmann, «Sobre lo

sinistro en la cultura visual», en José Luis Brea (ed.), *Estudios visuales. Sobre la epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (Madrid, Akal, 2005), pp. 207-222.

[14] Sobre las contradicciones de la primera de ellas, véase Salvador Moreno Peralta, «La construcción de las Arcadias pequeñoburguesas. A propósito de *Pleasantville* y *The Stepford Wives*» (*La ventana indiscreta*, n.º 5, mayo 2007), pp. 69-80.

[15] Para una interesante reflexión sobre filmes como *Pleasantville* y *El show de Truman* como ejemplos de «distopía crítica», véase Peter Fitting, «Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films», en Raffaella Baccolini y Tom Moylan (eds.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (Londres y Nueva York, Routledge, 2003), pp. 155-166.

[16] Una aproximación a las imágenes de CF en relación con la represión psicoanalítica, en Keith M. Johnston, *Science Fiction Film. A Critical Introduction* (Oxford y Nueva York, Berg, 2011), pp. 33-35.

[17] Adam Gopnik, «The Forty Year-Itch» (*The New Yorker*, 23 de abril de 2012). Disponible en: <[http://www.newyorker.com/talk/comment/2012/04/23/120423taco\\_talk\\_gopnik](http://www.newyorker.com/talk/comment/2012/04/23/120423taco_talk_gopnik)> (10/09/12).



*Pleasantville*  
(Gary Ross, 1998).



*El show de Truman*  
(*The Truman Show*, Peter Weir, 1998).

cología profunda<sup>16</sup>. Por otra parte, y como veremos a continuación, la presencia del pasado inmediato en varios filmes de los años 60 y 70 se corresponde con la crisis de la modernidad y la transformación de la utopía en distopía a partir de la innovación vanguardista.

Por último, las dos categorías comparten el gusto de los responsables de las producciones *mainstream*, especialmente desde los años 80, por vincular la anticipación a unas imágenes pertenecientes al universo icónico y formal de su infancia o de un pasado inmediatamente anterior, es decir, la época histórica coetánea a la juventud de sus progenitores. Este ascendiente visual se descubre en el cine por medio de ciclos de cuarenta o de veinte años. De este modo, los filmes de los años 60 remiten a los 20 o los 40; los de los 70, a los 30 o los 50; los de los 80, a los 40 o los 60; los de los 90, a los 50 o los 70...<sup>17</sup>.

Ahora bien, desde una óptica sociopolítica los dos grupos no pueden resultar más opuestos. Tomemos *Star Wars* como ejemplo de la CF más nostálgica y amable. La construcción de su trama, narrada al modo de un relato legendario —«hace mucho tiempo...»—, revela la concepción de un presumible futuro como pasado hacia el que la humanidad debería verse utópicamente



abocada, expresando de forma implícita el mito del buen salvaje. Para expresarlo con eficacia, Lucas remite a toda una serie de iconografías en las que opone lo natural con el bien y lo tecnológico con el mal<sup>18</sup>. Asimismo, contraponen la *República* libre en la más pura tradición del *western* estadounidense —incluye a una suerte de pistolero, Han Solo (Harrison Ford) perseguido y atrapado por un cazarrecompensas (Boba Fett), y realiza un guiño hábil a ese *western* oriental que fue *Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*, Akira Kurosawa, 1954) en el magistral uso de los sables de luz por los caballeros Jedi— frente a un *Imperio* que exhibe ostentosamente una iconografía inspirada en los totalitarismos militaristas del siglo xx<sup>19</sup>.

La dicotomía simplista entre el bien y el mal es ignorada por los cineastas que apuestan abiertamente por una distopía crítica o, como Vivian Sobchack bautizó apropiadamente, por un «milenario invertido» a partir del término acuñado por Fredric Jameson<sup>20</sup>. Más tarde nos detendremos en los efectos visuales de esta tendencia, pues ahora es necesario señalar que sus primeros signos se hallan en filmes anteriores a la década que la autora presenta como fundacional, esto es, los años 80. En efecto, en algunas producciones de la década de 1960, como *El tiempo en sus manos* (*The Time Machine*, George Pal, 1960) y *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), la idea de un futuro enraizado en un pasado prehistórico queda plasmada a través de la circularidad temporal, concepto que se ha reforzado en la CF desde aquella década y que, a nivel cultural, fue potenciado por la difusión de las teorías de Mircea Eliade<sup>21</sup>. Liberados de su represión, los signos del pasado certifican, a través del «eterno retorno de lo mismo», la afirmación de la circularidad temporal y la negación de una concepción lineal del tiempo basada en el progreso, conducente a la prosperidad social<sup>22</sup>.

### ***Metrópolis como síntoma***

Aunque hayamos establecido el inicio de la aparición del pasado en la CF distópica desde finales de los años 60, no deja de resultar curioso que las primeras señales se revelen en uno de los ejemplos más relevantes de la modernidad fílmica, relacionado precisamente con las vanguardias artísticas. Quizá se



*El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968).

[18] Así lo sostiene el excelente texto de Doug Williams, «Not So Long and Far Away: *Star Wars*, Republics and the Empires of Tomorrow», en Gregg Rickman (ed.), *The Science Fiction Film Reader* (Nueva York, Limelight Editions, 2004), pp. 246-247. Aparte del planeta Dagobah —hogar de Yoda, rodeado de un ecosistema selvático—, podemos añadir la luna Yavin 4 con sus ruinas mayas devoradas por la vegetación, el desértico planeta Tatooine —hogar de Luke Skywalker— o Endor, donde los ewoks viven inmersos en una cultura neolítica.

[19] La adopción en el periodo presidencial de Reagan de términos como «la guerra de las galaxias» para definir la política de seguridad estadounidense referida a las armas nucleares o «el imperio del mal» para calificar a la antigua Unión Soviética inciden en este punto fundamental. Véase M. Keith Booker, *Alternate Americas. Science Fiction Film and American Culture* (Londres, Praeger, 2006), p. 115 y ss.

[20] V. Sobchack, *Screening Space. The American Science Fiction Film* (New Brunswick, New Jersey y Londres, Rutgers University Press, 2ª edición aumentada, 1987), pp. 246-247; Fredric Jameson, «Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism» (*New Left Review*, n.º 146, julio-agosto de 1984), p. 59.

[21] M. Eliade, *The Myth of Eternal Return* (Nueva York, Pantheon, 1954).

[22] Se ha llegado a plantear incluso que con este punto se pone en duda el darwinismo social, si bien la teoría de la adaptación y la hegemonía de los simios en *El planeta de los simios* podría contradecirlo. Véase Casey Fredericks, *The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy* (Bloomington, Indiana University Press, 1982), p. 71.

deba a dos hechos descritos por Jameson al analizar este tipo de género: por un lado, su relación dialéctica con la modernidad y, por otro, la aprehensión del presente entendido como historia<sup>23</sup>. En el ejemplo al que nos vamos a referir, *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), observamos las relaciones dialécticas incluso en el ámbito arquitectónico: la aparición del racionalismo propio de la arquitectura del Movimiento Moderno –hegemónica desde los años 20 hasta los años 60 del siglo xx y, por tanto, una influencia evidente en todo el cine realizado en ese periodo– se combina con la tradición gótica, como veremos después. La presentación, por tanto, de un «futuro-transformado-en-presente-que-ya-es-pasado» se materializa curiosamente desde una vertiente similar a la que glorificó un poco después tanto la ideología como la iconografía nazis. No en vano, Thea von Harbou, la autora de la novela original y guionista del filme, acabaría militando en las filas del partido nacionalsocialista<sup>24</sup>.

Para entender algo mejor la situación crítica de *Metrópolis* dentro de la CF, es interesante detenerse en el análisis propuesto por Andreas Huyssen a partir de varias dicotomías visuales y argumentales –maquinismo frente a antimáquinismo, cultura frente a naturaleza–, derivaciones de la oposición primordial entre lo masculino y lo femenino<sup>25</sup>. A su juicio, ambas tensiones confluyen en el tratamiento del principal personaje femenino, María, y su replicación en el robot inventado por el científico Rotwang que, según el análisis propuesto por Pilar Pedraza, refleja a su vez la oposición al ideario ilustrado por parte del modernismo reaccionario alemán de los años de la República de Weimar<sup>26</sup>. El hecho de que el androide sea en realidad un ginoide lo explica Huyssen del modo siguiente: el hombre asimilado a la figura del científico domina al Otro encarnado en la mujer mediante la creación de un *Machinenmensch* en el cual el sexo femenino no está implicado por razones obvias, produciendo paradójicamente «no cualquier forma de vida natural sino una mujer, epítome de la naturaleza»<sup>27</sup>.

Sin duda, la iconografía de la mujer-máquina encierra en sí misma la tradición y la modernidad: el armazón mecánico del ginoide está inspirado en un diseño de raigambre *Art Déco* –la tecnología–, mientras que su exterior acoge la fisonomía de María (Brigitte Helm) –la naturaleza– gracias a las maquinarias inventadas por Rotwang. Ella se aparece ante el acaudalado público masculino como una *femme fatale* en la estela del arte simbolista, arquetipo femenino ampliamente encarnado en la cinematografía alemana coetánea<sup>28</sup>. O diosa o felpudo, pero siempre bajo los cánones marcados por la tradición: con su danza del vientre –signo de un orientalismo de raigambre decimonónica–, se transforma en una Salomé capaz

[23] Véase Fredric Jameson, «Progreso versus utopía; o ¿podemos imaginar el futuro?», en Brian Wallis (ed.), *Arte después de la modernidad* (Madrid, Akal, 2001), pp. 241 y 246.

[24] Un excelente análisis de la realidad sociopolítica en la época del estreno del filme, en Thomas Elsaesser, *Metropolis* (Londres, BFI Publishing, 2000), pp. 42-51.

[25] A. Huyssen, «La vamp y la máquina: *Metrópolis* de Fritz Lang», en *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo* (Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006), pp. 123-151. Escrito originalmente en 1981.

[26] *Metrópolis. Estudio crítico a cargo de Pilar Pedraza* (Barcelona, Paidós, 2000), p. 115.

[27] Andreas Huyssen, «La vamp y la máquina: *Metrópolis* de Fritz Lang», pp. 133-134.

[28] Recordemos las pinturas del francés Gustave Moreau y del alemán Franz von Stuck, cuya trivialización se materializó durante el *Art Nouveau*. En el ámbito del cine alemán destacan, entre otros, los personajes de Lulú (Louise Brooks) en *La caja de Pandora* (*Die Büchse der Pandora*, G. W. Pabst, 1929) y Lola Lola (Marlene Dietrich) en *El ángel azul* (*Der blaue Engel*, Josef von Sternberg, 1930).



*Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927).

de rendir a sus pies a los magnates de Metrópolis, mientras que en la imaginación delirante de Freder Fredersen (Gustav Frölich) se presenta como la gran meretriz de Babilonia según aparece descrita en el Apocalipsis (Rev. 17: 1-2).

Esta oposición entre tecnología y género revela, en realidad, otra más generalizada entre las concepciones inherentes a la tradición y la modernidad. La aparición de ambas en el filme da lugar a una tensión que aún no ha sido lo suficientemente ponderada en la bibliografía, y que se resuelve visualmente mediante la ambivalencia entre la representación de un mundo hipertecnológico —la imagen inicial de los rascacielos de Metrópolis, las autopistas y los aviones manifiestan la influencia de los dictados de la *Neues Sehen* o Nueva Visión alemana<sup>29</sup>—, y otro definido por signos de atavismo asociados a la magia y al pasado arquitectónico.

Pero hay otro elemento esencial, menos significativo a primera vista; se relaciona con el pasado a partir de las imágenes de redención cristiana y de otras basadas en la imaginería del terror gótico y de los símbolos alquímicos. Precisamente dentro de ese conglomerado alegórico —mezcla de religión, superstición y desastre apocalíptico— se plantea el «escenario de resolución» del conflicto, como oportunamente ha señalado Vicente Sánchez-Biosca<sup>30</sup>. Mencionemos algunos ejemplos. La casa-laboratorio de Rotwang remite a patrones góticos interpretados por el expresionismo: su cubierta a dos aguas de curvas asimétricas parece una derivación del barrio judío de Praga diseñado por el arquitecto Hans Poelzig para *El Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener y Carl Boeser, 1920), y puede explicarse como una «anomalía arquitectónica, un anacronismo» —en palabras de Pedraza<sup>31</sup>—; por otra parte, el contorno mixtilíneo del tejado presenta reminiscencias de los ventanales de *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920).

A la casa-laboratorio de Rotwang debe sumarse la catedral de la ciudad, construida bajo los paradigmas góticos típicamente alemanes. En ese lugar somos testigos de varios episodios siniestros, como la alucinación de Freder en su delirio a partir de las esculturas que había visto en la catedral, o la muerte de Rotwang y del ginoide en su exterior al final de la película. Esta interpretación ambivalente del gótico a partir de *Metrópolis* requiere una breve reflexión. En realidad, el gótico presenta en sí mismo las contradicciones sobre las cuales se fundamenta el filme. Por una parte, su primor estructural y su ornamentación vegetal se equiparan a la imagen de una naturaleza congelada por medio de la piedra o de la madera, funcionando así como un símil de la piel falsa del ginoide. Sin embargo, en sus audacias estructurales se adivina ya el funciona-



*Metrópolis.*

[29] Si bien muchos autores lo relacionan con la Nueva Objetividad, esta Nueva Visión se manifiesta en todo su esplendor en el ámbito de la fotografía (con exponentes como László Moholy-Nagy y Aleksandr Rodchenko), con composiciones, encuadres y elementos análogos a la iconografía y la planificación de *Metrópolis*.

[30] Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras* (Barcelona, Paidós, 2004), p. 121. Esta contraposición se aparta de las nociones positivas de la vanguardia arquitectónica, enumeradas por David Moriente en «Paisajes urbanos de la ciencia ficción», en Julián Díez y Carlos Reyero (eds.), *La historia del arte y sus enemigos. Homenaje a Juan Antonio Ramírez* (Madrid y Ciudad Real, UAM/Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha, 2010), espec. pp. 113-115.

[31] Pilar Pedraza, *Metrópolis*, p. 53. La autora establece, además, que se trata de un notable ascendiente para los posteriores laboratorios de las películas de terror estadounidenses de los años 30 (p. 88).



[32] Sobre la ambivalencia tradición/innovación de la arquitectura gótica, véase Kenneth Frampton, *Modern Architecture. A Critical History* (Londres, Thames & Hudson, 1992), pp. 64-73 [ed. esp.: *Historia crítica de la arquitectura moderna* (Barcelona, Gustavo Gili, 1998)]. Para una visión de la tecnología en *Metrópolis* siguiendo los dictados del género y de la modernidad alemana, véase R. L. Rutsky, «The Mediation of Technology and Gender. *Metropolis*, Nazism, Modernism», en Michael Minden y Holger Bachmann, *Fritz Lang's Metropolis. Cinematic Visions of Technology and Fear* (Nueva York, Camden House, 2000), pp. 217-245 (artículo publicado originalmente en 1993).

[33] Sobre las implicaciones del expresionismo en el cine alemán de Weimar, véase Jorge Gorostiza, «La arquitectura grita», en *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)* (San Sebastián, Donostia Kultura / Semana Fantástica y de Terror, 2002), pp. 85-102. Ahora bien, no estamos de acuerdo con la clasificación que el autor propone de la arquitectura expresionista alemana a partir de la definición de Jolanda Nigro. Dicha enumeración olvida la importante aportación teórica y práctica de arquitectos como Bruno Taut y los integrantes de la *Cadena de cristal*, sin olvidar a escritores como Paul Scheerbart y Adolf Behne, cuya evocación está latente en filmes como *Metrópolis*.

[34] Cit. por Gorostiza, «Vista de la ciudad del futuro desde el pasado», pp. 170-171.

[35] Iconográficamente, Otto Hunte y Erich Kettelhut se inspiraron en la pintura *La torre de Babel* (1563), de Pieter Bruegel el Viejo.

lismo tecnológico de la arquitectura ferroviaria y de la arquitectura moderna, que se levanta orgullosa sobre ese sustrato histórico de la ciudad para dejarnos los planos más memorables de *Metrópolis*: lo estructural o masculino es lo único que puede redimir a lo ornamental o femenino<sup>32</sup>.

La tipología arquitectónica de *Metrópolis* presenta, por tanto, una distribución espacial de enorme raigambre psicoanalítica. La parte subterránea, conformada por las catacumbas donde María consuela

con sus sermones a los trabajadores, y el interior y los sótanos de la casa-laboratorio de Rotwang, sigue la estela del expresionismo en su trazado tortuoso y orgánico<sup>33</sup>. Sobre ella, se extienden los edificios históricos –la catedral gótica– y los barrios de los trabajadores, símbolo de una modernidad anodina basada en un tipo de racionalismo que, curiosamente, fue impulsado en el diseño de viviendas de protección social desde los años 20. Por último, en la parte alta de la ciudad se imponen los rascacielos de marcado influjo *Art Déco*. Este punto es interesante porque el propio Fritz Lang confesó que su apariencia le vino impuesta tras el viaje que había realizado unos años antes a la ciudad de Nueva York. De ahí que optara por aumentar la escala de un *skyline* habitual en las metrópolis estadounidenses –como la misma Nueva York o Chicago– pero no en las europeas. La construcción sistemática de rascacielos en el viejo continente no pasaba de proyectos irrealizables como el célebre Plan Voisin, ideado por Le Corbusier<sup>34</sup>. Precisamente por eso, la realidad incipiente de Estados Unidos era vivida como *otredad* en la Europa industrializada.

De entre el fabuloso conglomerado de rascacielos se destaca la torre donde Joh Fredersen (Alfred Abel) ejerce su control sobre la ciudad como si fuera un panóptico. De nuevo, en ella se combinan los elementos estéticos de *Déco* con los simbólicos-pretéritos de la Torre de Babel<sup>35</sup>. La marcada naturaleza vítrea de su remate en forma estrellada sirve para relacionarla con la concepción de la arquitectura vítrea propugnada por el expresionismo. Desde este punto de vista, obras clave de la arquitectura de cristal, como la célebre *Glashaus* –diseñada por Bruno Taut para la Exposición de la Werkbund en Colonia (1914)–, estarían enraizadas en la tradición del gótico. Se trataba de una construcción sin ninguna funcionalidad, formada por una planta centralizada y una estructura de hormigón que soportaba la cúpula vidriada de cristal con encofrado también de hormigón: la forma de este elemento combinaba las facetas de una gema, los pétalos de una flor y el contorno de una estrella –morfología intere-



*Metrópolis*.

sante si la comparamos con la silueta de la Torre de Metrópolis—. El poeta Paul Scheerbarth, verdadero artífice de esta corriente estética en sus obras literarias, y admirado por arquitectos como Taut, fue encargado por este último para escribir algunas sentencias que deberían inscribirse en la fachada de la *Casa de cristal*. En todas ellas, el poeta ensalza las virtudes simbólicas y místicas del material, mientras que en la *Sentencia LXVI* destaca que «toda la arquitectura de cristal parte de la catedral gótica, sin la cual la arquitectura de cristal sería inimaginable»<sup>36</sup>. De nuevo, la tecnología del cristal y del hormigón se desliza en la tradición simbólica de la arquitectura gótica como símbolo del futuro: resulta sorprendente saber que Bruno Taut fue autor de dos guiones inéditos para sendas películas de CF en los que defendía las virtudes del cristal como futuro de la civilización humana<sup>37</sup>.

El contrapunto literal de esta construcción es el laboratorio de Rotwang. Si la Torre es la luz, el espacio del científico-brujo representa las tinieblas; si la primera emplea las cualidades racionales de la electricidad, el segundo incide en sus elementos mágicos. En este sentido, en el laboratorio se combinan elementos propios de una cultura tecnológica —alambiques, bombillas, neones, aparatos y medidores de nivel— con otros tradicionales procedentes de la alquimia, como el pentáculo<sup>38</sup>. De esta manera, Lang y Von Harbou hacen hincapié en un aspecto que se repite en la CF como reflejo de la cultura popular desde su aparición en el último tercio del siglo XIX y su difusión en la literatura de Jules Verne: la concepción de la tecnología como un «no sé qué» en el que incluso a veces resulta imposible descubrir con facilidad las razones que la hacen posible. De ahí la adopción tradicional del sustantivo *magia* para referirse a las cualidades de la electricidad, un aspecto evidenciado en *Metrópolis* durante la creación de la «falsa María». Inciden en esta misma asociación los aparatos saludables del cambio de siglo basados en las propiedades del magnetismo y reproducidos en catálogos de grandes almacenes como Sears, Roebuck & Co<sup>39</sup>, la asimilación de ciertos científicos del cambio de siglo a demiurgos, como el serbo-estadounidense Nikola Tesla —reivindicado con el rostro de David Bowie en *El truco final* (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006)—, capaz de conducir la electricidad sin cables, o la identidad de Thomas Alva Edison como «Brujo



*Metrópolis.*

de Menlo Park» en la novela *La Eva futura* (*L'Ève future*) de Villiers de l'Isle-Adam<sup>40</sup>. Así pues, Rotwang y otros tantos científicos se muestran al público como una suerte de brujos modernos capaces de crear vida, deslizando así la CF al ámbito del terror, de la misma manera que la aparición de la ciencia hace oscilar, como un péndulo, el terror al ámbito de la CF<sup>41</sup>. ¿Y qué decir de los bomberos de *Fahrenheit 451* (Fran-

[36] Cit. por Simón Marchán Fiz, *La metáfora del cristal en las artes y la arquitectura* (Madrid, Siruela, 2008), p. 63. El libro de Marchán presenta en su brevedad un excelente repertorio de obras vinculadas a la evolución de dicha metáfora y varios de los supuestos filosófico-estéticos que la sustentan.

[37] Los guiones en cuestión son: *Die Galoschen des Glücks* (1920) y *Der Weltbaumeister* (1920). Para un análisis de ambos, véase Mikhail Iampolski, «Le cinéma de l'architecture utopique», en *Cinéma & Architecture* (París, Méridiens Klincksieck, 1991), pp. 43-44.

[38] Pedraza incorpora acertadamente otros elementos en el laboratorio de Rotwang, como los subterráneos y la escalera de caracol, si bien para la autora se relacionan más con el anacronismo de la construcción que con la magia (*Metrópolis*, p. 88).

[39] Los catálogos *Sears, Roebuck & Co. Catalogue* del cambio de siglo han sido reeditados recientemente por Skyhorse Publishing.

[40] Para el interés por lo invisible en la vanguardia visual y sonora—principalmente el *théâtre de la cruauté*— de principios del siglo XX, véase Rafael Jackson-Martin, «Eterófonos» (*Revista Cruce*, 13 de febrero de 2012). Disponible en: <<http://www.revistacruce.com/artes/eterofonos.html>> (05/06/12). Pedraza realiza una comparación entre el ginoide de la película de Lang con *La Eva futura* en *Metrópolis*, pp. 68-73.

[41] Esta derivación fue apuntada por Vivian Sobchack, *Screening Space*, p. 63.



El truco final (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006).

[42] En palabras de Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness), «es lo que otorga su poder a un Jedi. Es un campo de energía creado por todos los seres vivos. Nos rodea y nos penetra. Es lo que une a toda la galaxia» (*Star Wars: episodio IV: Una nueva esperanza* [*Star Wars, Episode IV: A New Hope*, George Lucas, 1977]).

[43] Por ejemplo, la crítica que Luis Buñuel dedicó al filme en *La Gaceta Literaria* en 1927, reproducido en Manuel López Villegas (ed.), *Escritos de Luis Buñuel* (Madrid, Editorial Páginas de Espuma, 2000), pp. 171-172. Para Buñuel, la película fracasaba en términos de guión, pero era un verdadero espectáculo visual al cautivar al público «como [si fuera] el más maravilloso libro de imágenes jamás confeccionado» (p. 99).

[44] En ambas producciones se juega con los saltos temporales. En *Je t'aime, je t'aime*, Resnais expone a su protagonista a una máquina del tiempo con la que desea cambiar un pasado que siempre lo conduce al borde de la muerte. El caso de *La jetée* se tratará brevemente más abajo.

çois Truffaut, 1966), capaces de ascender por la barra de la estación sin el más mínimo esfuerzo gracias a la fe que profesan por su trabajo?

La popularidad de esta visión ambivalente de la ciencia y la magia se extiende hasta las producciones de CF contemporáneas. La Fuerza, verdadero motor espiritual de *Star Wars*, penetra en todos los seres y los conecta como una actualización del concepto de éter según lo entendían científicos del siglo XIX –incluido Tesla–<sup>42</sup>. Una visión que se conserva en la más reciente *Avatar* (James Cameron, 2009): todos los seres vivos de Pandora se comunican unos con otros a través de la energía que emana del Árbol Madre, aunque en realidad parezca un remedo del concepto *Gaia* formulado por los científicos James Lovelock y Lynn Margulis.

### Visión distópica y *Nouvelle Vague*

La senda trazada por *Metrópolis* no llegó a cuajar, sin embargo, hasta cuatro décadas más tarde. De ahí la incompreensión a la cual se vio sometida tras el estreno y la consideración del filme como anomalía, pese a que algunas críticas negativas reproducen los mismos argumentos repetidos en otros filmes más modernos, como *Blade Runner*<sup>43</sup>. Mientras la CF estadounidense se limitaba a cristalizar los terrores de la Guerra Fría por medio de invasiones alienígenas y, por tanto, daban lugar a un texto más espectacular que (auto)reflexivo, fue asimismo en Europa donde una serie de directores franceses insistieron en jugar con los saltos temporales y los guiños al pasado. Si bien está presente en filmes como *La jetée* (Chris Marker, 1962) y *Je t'aime, je t'aime* (Alain Resnais, 1968)<sup>44</sup>, los ejemplos más claros se encuentran en dos películas clave de la CF adulta: Jean-Luc Godard en *Lemmy Caution en Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) y François Truffaut en *Fahrenheit 451* (1966). No solo la mezcla de géneros en ambos filmes –el cine negro en el de Godard y el drama en el de Truffaut– implica esos saltos temporales, sino principalmente la incorporación de vestuarios y objetos de atrezzo procedentes y/o inspirados en el

pasado, así como el rodaje en edificios de la arquitectura moderna. Este último aspecto estuvo marcado por las limitaciones del presupuesto, que forzaron la preeminencia de localizaciones en lugar de decorados para los exteriores y parte de los interiores. La elección de tales escenarios se debió a la preferencia de ambos por filmar en lugares alejados de los hitos monumentales y culturales, evitando con ello la asociación explícita con París y Londres, respectivamente.

El paisaje urbano de *Alphaville* está inscrito en las arquitecturas del trabajo –la fábrica y la oficina–, residenciales –viviendas– y de ocio –el hotel– diseñadas en el París del siglo xx y marcadas, todas ellas, por la victoria de una uni-



Lemmy Caution en *Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, Jean-Luc Godard, 1965).

formidad en el diseño heredada de los principios del Movimiento Moderno. Superficies de vidrio que revelan cubículos de trabajo iluminados por fluorescentes en una cuadrícula infinita, volúmenes de hormigón armado y paralelepípedos desafiando el horizonte de París, son los escenarios reales por los que Lemmy Caution (Eddie Constantine) deambula mientras resuelve el enigma del creador de *Alphaville*, el profesor Von Braun –homófono a uno de los principales

científicos nucleares–, anteriormente conocido como Leonard Nosferatu, y su control sociopolítico gracias a la calculadora-computadora Alpha-60, con 14.000 millones de centros nerviosos. Pese a la elección supuestamente anodina de dichos lugares, su proximidad física y vital al imaginario del público fue alabada por el escritor J. G. Ballard, quien señaló que «por primera vez en el cine de ciencia ficción, Godard plantea que en el paisaje mediático actual las fantasías de la ciencia ficción poseen la “autenticidad” de un bloque de oficinas, un aeropuerto o una campaña presidencial»<sup>45</sup>. Esa autenticidad desliza el futuro en un presente continuo, insertándose en una concepción temporal y espacial concebida, de nuevo, como un «eterno retorno de lo mismo»<sup>46</sup>.

El mismo aspecto aparece corregido y aumentado en *Fahrenheit 451*, si bien Truffaut apuesta por vincularlo a sugerentes y complejas citas al pasado. La acción transcurre en un futuro indeterminado, del que podríamos llegar a dudar si no fuera por las señas de identidad tecnológicas –la enorme pantalla del televisor que parece extraído literalmente de 1984, los propulsores de los bomberos, la hipervelocidad de su vehículo de transporte–. En aquel mundo los bomberos han suplantado a la policía mediante acciones coercitivas como la quema de libros, la persecución de *lectores* y la intimidación de los jóvenes «revoltosos». Nos enfrentamos a una sociedad iletrada –literalmente– con excepción de quienes se arriesgan a ser detenidos o incluso ejecutados por leer en secreto. Por si fuera poco, los seres humanos parecen atrapados en un continuo

[45] Cit. en Chris Darke, *Alphaville: Jean Luc Godard, 1965* (Chicago, University of Illinois Press, 2005), p. 26.

[46] Kaja Silverman y Harun Farocki, *Speaking about Godard* (Nueva York, New York University Press, 1998), p. 61.



[47] Tom Whalen, «The Consequences of Passivity: Re-evaluating Truffaut's *Fahrenheit 451*» (*Literature Film Quarterly*, 1 de julio de 2007), p. 184.

[48] Con este perfil, por tanto, Linda puede describirse como «una autómatas de hoy en día». Pedro Blas González, «*Fahrenheit 451*: A Brave New World For The New Man» (*Senses of Cinema*, n.º 55, 2010). Disponible en: <<http://sensesofcinema.com/2010/feature-articles/fahrenheit-451-a-brave-new-world-for-the-new-man-2/>>(12/03/12).

[49] Sobre estas cuestiones del vestuario, véase Quim Casas, «Los mundos futuros de la Nouvelle Vague» (*Nosferatu*, 34-35, 2002), p. 118.

[50] François Truffaut, *La noche americana* (guión). *Fahrenheit 451* (diario de rodaje) (Valencia, Fernando Torres editor, 1974), p. 212.

[51] En este sentido, aquello que el cineasta francés achacaba a su propia película era comparable a lo que, en su opinión, había convertido las innovaciones del cine de Alfred Hitchcock en meras caricaturas por parte de los responsables de los filmes de James Bond. Esto es revelador en la variante «caza del hombre» presente en *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959). Véase F. Truffaut, *El cine según Hitchcock* (Alianza, Madrid, 2000), p. 310. Afortunadamente, la aparición de los propulsores tan mal resuelta en *Fahrenheit 451* se vio saldada positivamente en el homenaje de Spielberg durante una de las persecuciones de *Minority Report* (2002).

estado de apatía, incomunicación, pasividad emocional y amnesia progresiva<sup>47</sup>. Linda (Julie Christie), la esposa del bombero Montag (Oskar Werner), apenas recuerda cuando se conocieron y, aún peor, ni tan siquiera se acuerda de que ha estado a punto de morir tras haber ingerido un sinnúmero de pastillas<sup>48</sup>.

La gran paradoja de *Fahrenheit 451* se basa en que la extinción de la memoria y del acervo cultural materializado en los libros se combina con la fascinación por indumentarias y utilería inspiradas en el pasado. Por citar solo tres ejemplos: Montag suele ir ataviado con prendas que recuerdan a los hábitos de los monjes –el albornoz con el que lee pacientemente sus libros–, de los bomberos y de los estudiantes rusos de principios de siglo xx<sup>49</sup>, mientras que Linda justifica el reemplazo de la máquina eléctrica de su esposo por una navaja de barbero porque «es la última moda». Desafiando las expectativas del público, que asimilaba el futuro con el virtuosismo tecnológico, Truffaut plantea una asombrosa inversión temporal. En sus propias palabras:

Evidentemente, sería un tanto abusivo hacer de *Fahrenheit 451* un film de época, y sin embargo me encamino hacia esa dirección. Vuelvo a los teléfonos de corneta de Griffith, a los vestidos de Carole Lombard y Debbie Reynolds, al coche de bomberos de *Mr. Deeds* [película dirigida por Frank Capra en 1936]. Pretendo hacer *anti-gadgets* [...]. En pocas palabras, trabajo al revés, algo así como si tratara de rodar *James Bond en la Edad Media*<sup>50</sup>.

No le faltaba razón a Truffaut, puesto que cada entrega de la serie protagonizada por Sean Connery incorporaba nuevos artilugios, cortesía de Q, que lo aproximaban al delirio tecnológico de la CF. Basta con mencionar un ejemplo: los propulsores que sirven a los perseguidores de Montag para desplazarse por el aire en el último tramo de la película son idénticos al que el agente 007 había empleado en *Operación Trueno* (*Thunderball*, Terence Young, 1965)<sup>51</sup>.



*Fahrenheit 451*  
(François Truffaut, 1966).



El hecho de que el pasado se haga presente en *Fahrenheit 451* desborda el guiño inicial del director a fin de provocar la perplejidad en el público. Una de las características principales del capitalismo industrial es el consumismo compulsivo y la eliminación de las mercancías tras cumplir con su valor de uso o bien por el proceso de obsolescencia programada<sup>52</sup>. La conmoción derivada de la aparición de objetos situados fuera de la circulación, definitivamente pretecnológicos –como una navaja antigua de barbería, un teléfono de principios de siglo o una lámpara de mesa similar a un quinqué– tan solo puede explicarse desde su mismo extrañamiento. Si cien años atrás el transeúnte que recorría las calles de París y Londres quedaba conmovido por los inventos tecnológicos y por la celeridad de la vida urbana heredada de la Revolución industrial –y con la cicatriz derivada de esta herida se preparaba para aquellos cambios vertiginosos<sup>53</sup>–, la conmoción del espectador de *Fahrenheit 451* se fundamenta en la aparición compulsiva del pasado a través de los objetos o de los espacios deslizados hacia un siniestro eterno retorno de lo mismo<sup>54</sup>.

Hay otro dato relevante en las declaraciones de Truffaut. En ellas no se está refiriendo a la realidad material de los objetos de épocas pasadas sino a su representación dentro del celuloide, en los filmes de D. W. Griffith y Frank Capra, y en la comedia o el musical del cine clásico hollywoodiense (Lombard y Reynolds). Junto a estos elementos, debe destacarse la elección de Julie Christie en el doble papel de Linda y Clarisse, en un claro homenaje al doble papel de Kim Novak en *Vértigo* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), si bien en *Fahrenheit 451* Linda ha perdido el aura romántica de Madeleine por su adicción televisiva y Clarisse el erotismo explícito de Judy por su espontaneidad pueril<sup>55</sup>. La compulsividad cinéfila del realizador sirve también para reforzar la propia circularidad temporal que define a los filmes incluidos en la «distopía crítica». Unos años antes que Truffaut, Chris Marker había evocado *Vértigo* en una secuencia de *La jetée*; en concreto, aquella en la que el Hombre coincide con la Mujer en un parque y ambos observan atónitos los anillos de un tronco centenario con las marcas de los hitos históricos en varias de sus líneas concéntricas: el comportamiento y las palabras de ella son tan enigmáticos como las de Madeleine al sugerir su verdadera edad mientras lee los anillos en el tronco de una secuoya<sup>56</sup>. Un recurso similar, esta vez centrado en la transformación de Judy en Madeleine, forma parte de otra película inspirada a su vez en *La jetée*: el filme dirigido por Terry Gilliam con el título *Doce monos* (*12 Monkeys*, 1996). La doctora Kathryn Reilly (Madeline Stowe) aparece en la sala de cine, disfrazada con una peluca rubia y un abrigo similar al de la Madeleine de *Vértigo*, justo cuando James Cole (Bruce Willis) está viendo unas secuencias del clásico de Hitchcock, programado en un maratón sobre la producción del británico<sup>57</sup>.

Como vemos, Truffaut se adelanta a registros propios de la posmodernidad durante los años 60, algo similar a lo que había hecho su colega Godard con el cine negro y al intento de Jacques Demy de revitalizar el musical clásico cuando en Hollywood comenzaba su declive. De hecho, el primero de ellos era muy consciente de su inflexión al subrayar las paradojas del filme en su

[52] Sobre este asunto, se recomienda el documental *Comprar, tirar, comprar* (Cosima Dannoritzer, 2011), en el que se analizan los orígenes y la evolución del fenómeno. Puede verse online en el website de RTVE: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-comprar-tirar-comprar/1382261/>> (20/10/12).

[53] Así lo explica Jameson, a partir de la interpretación que Walter Benjamin hace de Charles Baudelaire, en «Progreso versus utopía; o ¿podemos imaginar el futuro?», p. 244.

[54] En un tono decididamente camp, Roger Vadim (*Barbarella*, 1967) emplea el extrañamiento propio de lo siniestro al presentar unas muñecas infantiles sin pupilas en los ojos y con puntiagudos dientes metálicos que atacan a la protagonista en el interior de la nave Alpha 61, cuyo nombre podría inspirarse en el de la computadora-calculadora de *Alphaville*.

[55] Así lo expresaba el propio director al explicar que no podía haber aventura amorosa entre ella y Montag porque eso «no tenía cabida en la ciencia ficción». Cit. en James Monaco, *The New Wave: Truffaut, Godard, Chabrol, Rivette* (Nueva York, HEP, 2004), p. 69.

[56] Hervé Picherit, «Une madeleine peut en cacher une autre: un dialogue mythique sur le Temps entre Marcel Proust, Alfred Hitchcock et Chris Marker» (*French Studies*, vol. 66, n.º2), pp. 193-207. Una genial vuelta de tuerca fue materializada, años más tarde, por Marker en *Sans soleil* (1989). El director analiza *Vértigo* a partir de las localizaciones de San Francisco empleadas por Hitchcock durante el rodaje del filme.

[57] Estas implicaciones han sido estudiadas por Alain Cohen, «12 Monkeys, Vertigo and La Jetée: Postmodern Mythologies and Cult Films» (*New Review of Film and Television*, vol. I, n.º1, noviembre de 2003), pp. 149-164.



*Fahrenheit 451.*

diario de rodaje: «A decir verdad, *Fahrenheit 451*, que defraudará a los aficionados al género fantástico, es ciencia ficción al estilo de *Les parapluies de Cherbourg*»<sup>58</sup>.

La aparición del pasado queda patente asimismo en la arquitectura del filme. La casa donde Clarisse vive con sus tíos deriva de una tipología de vivienda inglesa de «estilo Tudor», en la que prevalece también la calidez orgánica de la madera. Por el contrario, la frialdad mineral del hormigón armado, el acero y el vidrio es característica en el resto de las viviendas –casas aisladas, adosados y bloques–, propia a su vez de la arquitectura moderna estandarizada, muy a tono con la sociedad retratada en el filme. No obstante, es interesante señalar que las localizaciones plasmadas en el rodaje contrastan deliberadamente con las sugeridas en el inicio del proyecto. «En fin... –escribe Truffaut– mañana *Fahrenheit 451*, futuro film inglés rodado en Pinewood y sus alrededores, y no en Brasilia, Estocolmo, Toronto, Chicago y Meudon, ciudades todas ellas visitadas, propuestas, fotografiadas y descubiertas desde hace tres años»<sup>59</sup>. Las urbes enumeradas cuentan con hitos de la arquitectura moderna más espectaculares que las localizaciones incluidas en el filme, lo cual nos obliga a fantasear sobre cómo habría sido el rodaje en una estación de bomberos dentro de un edificio de Oscar Niemeyer. Pero, a largo plazo, la insatisfacción del director iba a actuar en su favor: los ejemplos de arquitectura moderna exhibidos en *Fahrenheit 451*, anodinos a primera vista, pueden leerse como ruinas de la modernidad, como fósiles de un proyecto utópico transformado en distopía al poco de haber cristalizado.

Las localizaciones empleadas para filmar varias secuencias se concentran en los bloques de viviendas de Alton Estate (Roehampton, Londres). Diseñados

[58] F. Truffaut, *La noche americana*, p. 246.

[59] F. Truffaut, *La noche americana*, p. 206.



*Fahrenheit 451.*

sus *immeubles-villa* y, ya en la práctica aunque de forma parcial, en las *Unités d'Habitation*—, y con fachadas libres de ornamentación que iluminan el interior gracias a espectaculares ventanas apaisadas<sup>60</sup>. Sin embargo, el concepto que sobre el papel parecía beneficioso mostró su lado más siniestro con la estandarización de la arquitectura social urbana en una Europa arrasada por dos conflictos continentales. Entonces se materializaron unos proyectos de vivienda de diseño uniforme, similares a contenedores de habitantes urbanos cada vez más apartados de la calle como lugar de convivencia; una tipología que se anticipa a las imponentes megaestructuras de finales de los 60. Separados unos de otros, quedaban limitados progresivamente a pasar su tiempo de ocio viendo la televisión, tal como hace Linda con su supuesta «Familia» desde la enorme pantalla de su sala de estar. La casa de Clarisse, por el contrario, materializa los anhelos de quienes soñaban nostálgicamente con habitar una vivienda «más allá del cubo», y cuyas voces estuvieron representadas por pensadores como Theodor Adorno, Gaston Bachelard, Martin Heidegger y Max Horkheimer<sup>61</sup>.

Después de lo dicho, resulta ingenuo escuchar a Oliver Cox, uno de los diseñadores de Alton Estate, afirmando que con este proyecto «querían construir el Cielo en la Tierra» mientras se le entrevista para el meritorio documental *Utopia London* (Tom Cordell, 2010)<sup>62</sup>. Su plasmación en *Fahrenheit 451* lo asimila a un infierno suburbial difícilmente soportable. Una concepción de la modernidad como Hades que Jacques Tati reforzó un año después en *Playtime* (1967). En este filme acentúa los resultados negativos del urbanismo y la arquitectura modernos enunciados previamente en *Mí tío* (*Mon oncle*, 1958): automatización de cuerpos por medio de acciones sometidas a una férrea sin-

por arquitectos vinculados al London County Council (Jack Partridge, entre otros), se aplicaron en ellos los principios de la arquitectura moderna según los planteaba uno de sus principales mentores, el arquitecto y diseñador Le Corbusier (alias de Charles-Édouard Jeanneret): casas en serie y rascacielos «en horizontal» dentro de una ciudad jardín o *villeradieuse*, separados del suelo gracias a enormes pilares o *pilotis* de hormigón armado —tal como desarrolló teóricamente en

[60] Varios de los supuestos arquitectónicos y urbanísticos de Le Corbusier aparecen explicados en su primer libro relevante: *Hacia una arquitectura* (Barcelona, Apóstrofe, 1978), publicado en 1923.

[61] Sobre la oposición establecida entre los principios de la arquitectura moderna y los impulsos nostálgicos, véase Anthony Vidler, *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely* (Cambridge, MIT Press, 1992), pp. 63-66.

[62] Un fragmento interesante de esos testimonios pueden encontrarse en el sitio web del documental *Utopia London*: <<http://www.utopialondon.com/alton-east>> (10/04/11).



*Playtime* (Jacques Tati, 1967).

[63] El propio Tati lo afirma taxativamente del modo siguiente: «¿Que no hay historia en *Playtime*? Hay gente prisionera en la arquitectura moderna porque los arquitectos los obligan a circular de una manera determinada, siempre en línea recta». Cit. por Jorge Gorostiza en *Cine y arquitectura* (Las Palmas de Gran Canaria, Filmoteca Canaria/ETSA, 1990), p. 49.

[64] Sobre la relación entre *Playtime* y la difusión de la ciudad moderna, véase Thomas J. Misa, «Appropriating the International Style: Modernism in East and West», en Mikael Hård y Thomas J. Misa (eds.), *Urban Machinery: Inside Modern European Cities* (Cambridge, MIT Press, 2008), pp. 71-73.

[65] Este aspecto es subrayado por James Gilbert, «Auteur with a Capital A», en Robert Kolker (ed.), *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New Essays* (Nueva York, Oxford University Press, 2006), p. 38.

[66] Sobre las contaminaciones de la arquitectura en los decorados arquitectónicos del Hollywood clásico, sigue siendo un referente el libro de Juan Antonio Ramírez, *La arquitectura en el cine* (Madrid, Hermann Blume, 1986, reed. por Alianza Forma) y, algo después, Dietrich Neumann (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (Munich y Nueva York, Prestel Publisher, 1997).

cronización temporal como resultado de los procesos industriales, inmersos en espacios estandarizados que inducen a la alienación<sup>63</sup>. En ambos casos Tati se refería a metrópolis industriales, como el mismo París, pero, por obra y gracia de los CIAM y de una mala interpretación del funcionalismo y del racionalismo modernos —la casa como «machine à habiter», según lo explicaba Le Corbusier—, aquel concepto de ciudad se extrapoló a todos los rincones del planeta<sup>64</sup>.

### Kubrick y la distopía construida

Aunque en *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), el diseño artístico se centra en crear una iconografía tecnológica de la CF conformada por artilugios, computadoras y naves espaciales a tono con la fiebre de la carrera espacial<sup>65</sup>, la secuencia final anuncia un empleo simbólico de la arquitectura que sería retomado en su siguiente producción: *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971). Como resultado de una sucesión temporal acelerada, Bowman se ve a sí mismo envejeciendo aceleradamente dentro de una habitación que combina las molduras en las paredes, las pinturas y los mobiliarios típicos del siglo XVIII con el absoluto protagonismo moderno del color blanco. Tonalidad predilecta de la arquitectura durante la primera mitad del siglo XX, es también un color que acompañaba a la simplificación necesaria de los decorados cinematográficos —especialmente en las producciones en blanco y negro— y a las primeras visiones de la CF trazadas bajo los cánones de la arquitectura moderna, como *La vida futura* (*Things to Come*, William Cameron Menzies, 1936)<sup>66</sup>.

Esta contextualización de los personajes en un entorno moderno transformado en pasado (cercano) dentro de la diégesis del relato se refuerza, tal como señalaba antes, en *La naranja mecánica*. Cabe mencionar innumerables ejemplos. El protagonista, Alex DeLarge, y sus *drugos* pelean en un antiguo casino con un escenario barroquizante, infringiendo, como en el resto de la película, la estrecha relación entre la violencia y la estetización del decorado. Asimismo, la casa donde se produce el ataque al escritor y a su esposa es Skybreak, una

*2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968).



construcción aislada en Radleff (Hertfordshire) y diseñada por Team 4 (Richard Rogers, Norman Foster, Wendy Cheeseman y Su Brumwell) entre 1965 y 1966: en este último caso, la armonía, la elegancia y el orden del lugar no tienen cabida ante el caos y el desorden impuestos por los *drugos*<sup>67</sup>.

Sin embargo, estas no son las localizaciones que mejor se emparentan con las incluidas por Truffaut en *Fahrenheit 451*, ya que palidecen ante la elección de Thamesmead para plasmar el barrio donde Alex vive con sus padres. Ubicada al este de Londres y diseñada por el equipo de arquitectos del Great London Council a finales de los años 60, se trata de una de las incontables megaestructuras construidas a ambos lados del Atlántico a partir de esa década. El brutalismo contundente de los bloques de viviendas está íntimamente relacionado con la clínica en la cual Alex recibe el tratamiento Ludovico, rodada en el exterior del Lecture Center de la Brune University en Uxbridge bajo el diseño de Richard Sheppard (1966-1968). Todos estos espacios, además, comparten una ortogonalidad y una simetría obsesivas, aspecto que Kubrick convirtió en una de sus imágenes de marca a lo largo de toda su filmografía especialmente para subrayar las neurosis de muchos de sus personajes<sup>68</sup>.

En el caso de Thamesmead se combina además –como ha señalado David Rivera en su singular análisis del proyecto– la fascinación sublime de su monumentalidad con la repulsión provocada por la rotundidad de su diseño y por la tortuosa proyección de sus pasadizos, escaleras y plazas, que en poco tiempo favoreció su transformación en una de las zonas más inseguras de la ciudad de Londres. En esto, como en otras ocasiones, Kubrick se adelantó a su tiempo, haciendo realidad el dicho de que la vida imita al arte. Y lo peor de toda esa paradoja es que, ya desde la inauguración de su primera fase, Thamesmead fue publicitada en los medios como «la ciudad del siglo XXI»<sup>69</sup>.

Por último, cabe mencionar otro elemento interesante que relaciona *La naranja mecánica* con *Fahrenheit 451*. Los espacios arquitectónicos de ambas producciones comparten el deslizamiento desde una cierta familiaridad –término traducido curiosamente como *homely* en lengua inglesa– hacia un proceso de extrañamiento asimilado al terreno de lo desacogedor –*unhomely*–. Como en los filmes de Godard y Truffaut, nos revelan que las utopías del pasado acaban por materializarse en las distopías del futuro.

[67] La estetización de la violencia tomando a la arquitectura como referente se describe oportunamente en Vivian Sobchack, «The Clockwork Orange: Film as Décor» (*Literature Film Quarterly*, 1 de junio de 1981), pp. 92-102.

[68] Sobre este aspecto ilustrativo, concretado en el hotel de *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), véase Stephen Mamber, «Kubrick in Space», en Robert Kolker, *Stanley Kubrick's 2001*, espec. p. 63; Robert Kolker, «Rage for Order: Kubrick's Fearful Symmetry» (*Raritan*, verano de 2010, vol. 30, n.º 1), espec. pp. 63-67.

[69] David Rivera, «Paraísos melancólicos. La utopía de los conjuntos megaestructurales» (*Teatro Marittimo. Revista de Cine+Arquitectura*, n.º 1, septiembre 2011), pp. 67-99.



*La naranja mecánica*  
(*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971).



[70] *Remake* deslizado hacia la CF de una película de terror protagonizada por Vincent Price (*Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona y Sidney Salkow, 1964) que, a su vez, influyó en *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968). Curiosamente, la película de Ragona y Salkow es la primera adaptación de la novela *I am Legend*, sobre la que se inspira también *El último hombre vivo*.

### Distopías ochenteras: *Io, Los Ángeles, Brazil*

El colapso de los ideales revolucionarios de las primaveras del 68, los conflictos derivados de la Guerra Fría y, finalmente, la crisis del petróleo de 1973 provocaron el empuje hacia la difusión de la visión distópica de la CF dentro el cine más comercial. La lista es interminable. Solo en el ámbito anglosajón, películas como *El último hombre vivo* (*The Omega Man*, Boris Sagal, 1971)<sup>70</sup>, *THX 1138* (George Lucas, 1971), *Naves silenciosas* (*Silent Running*, Douglas Trumbull, 1972), *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, Richard Fleischer, 1973), *Zardoz* (John Boorman, 1974), *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, Michael Anderson, 1976) y *Mad Max, el guerrero de la carretera* (*Mad Max*, George Miller, 1979) tratan el futuro de la humanidad desde una visión catastrofista, inmersa en el borde de lo post-apocalíptico.

Pero no es momento de detenerse en ese asunto. Resulta mucho más esclarecedor analizar las producciones de los años 80 distribuidas por las *majors* en las que se expone desde una mirada crítica el colapso del capitalismo desde su propio interior, generando con ella una serie de imágenes reprimidas procedentes del pasado. Buena prueba de esta tendencia son largometrajes como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y *Brazil* (Terry Gilliam, 1985). Sin embargo, antes de referirnos a ambas producciones, es interesante destacar el caso de *Atmósfera cero* (*Outland*, Peter Hyams, 1981), filme que no ha sido valorado adecuadamente en este ámbito pese a la comercialidad inherente a su propuesta. En primer lugar, porque se aleja de la pirotecnia de efectos especiales y de rayos láser que *Star Wars* había puesto de moda, presentándonos un futuro heredero directo de *Alien*, *el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), esto es, demasiado apegado al presente de su estreno en el diseño de vestuarios, decorados e incluso en las armas de fuego empleadas por los policías y los criminales. El rifle que porta el sheriff O'Neil (Sean Connery) y la estrella metálica en su pecho están emparentados con el género del *western*, al que en definitiva se rinde homenaje en este *remake* interplanetario de *Solo ante el peligro* (*High Noon*, Fred Zinnemann, 1952). Junto a tales préstamos, es necesario destacar que *Atmósfera cero* realiza un comentario sobre dos de los mitos fundacionales de Estados Unidos: la conquista de las fronteras y el individualismo del colono.

*Atmósfera cero* (*Outland*, Peter Hyams, 1981).



La invasión de otros mundos se convierte así en la consecuencia lógica de una nación surgida como resultado de la colonización territorial y, tanto en un caso como en otro, el vaquero y el astronauta podrían ser considerados como sus manos ejecutoras gracias a su temperamento solitario y aventurero. Un año más tarde, en *Blade Runner*, se subrayaría la actualización del lema *Go West!* con la continua publicidad otorgada a las colonias del *Off-World*<sup>71</sup>.

Además de la hibridación de géneros, el filme de Hyams posee una serie de contribuciones que lo vinculan a otras producciones mejor valoradas dentro de la CF. El uso de la steadicam durante el rodaje de las persecuciones la aproxima a los *blockbusters* de acción de la década siguiente, y el cinematógrafo Jordan Cronenweth repetiría más tarde esos movimientos de cámara sobre las calles de Los Ángeles en *Blade Runner*. El gusto por la oscuridad y la penumbra en la fotografía de Stephen Goldblatt recoge la lección de *Alien* y aporta el necesario elemento de suspense fuera de todo efectismo. En la escenografía predomina el color blanco, pero se aleja de los immaculados interiores convertidos en canon con *2001*: su naturaleza como espacios «usados» queda delatada sobre las superficies<sup>72</sup>. Por último, la esclavización de los mineros, explotados hasta la muerte por culpa de las drogas con el fin de mejorar su productividad, parece una actualización con fines lucrativos de los soldados estadounidenses enviados a Vietnam. Todo ello pensando en que plantea una revisión más lógica que la alianza final entre capital y trabajo propuesta por *Metrópolis*<sup>73</sup>, retoma el nudo argumental de *THX 1138* y, además, se anticipa a la naturaleza de los replicantes en *Blade Runner*. Tal como afirma Roy Batty (Rutger Hauer) a Deckard (Harrison Ford) al final de la película: «Es toda una experiencia vivir con miedo. Eso es lo que significa ser esclavo»<sup>74</sup>.

La mención a los replicantes nos conduce a una consideración que forzosamente será breve sobre *Blade Runner*, dado el volumen gigantesco de información, de análisis y de interpretaciones que ha generado desde su estreno en 1982. Los responsables de la dirección artística tuvieron claro desde el principio el ascendiente del pasado en la presentación visual del filme. El diseñador David Dryer explicitaba que «*Blade Runner* se localiza dentro de cuarenta años, pero está realizada al estilo de hace cuarenta años»<sup>75</sup>. Para ello, Ridley Scott empleó



*Blade Runner*  
(Ridley Scott,  
1982).

[71] Sobre la persistencia del mito de la frontera en la cultura occidental, véase Rollo May, *La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo* (Barcelona, Paidós, 1991), pp. 87-98.

[72] La observación pertenece a David Denby, «Here's to Cheese!» (*New York Magazine*, 1 de junio de 1981), pp. 46-47.

[73] Bruce Franklin, «Visions of the Future in SF Films from 1970 to 1982», en Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), pp. 27-28.

[74] Sobre la comodificación de la especie humana y de la vida en el género de la CF, véase Thomas B. Byers, «Commodity Futures», en Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), pp. 39-50.

[75] Steve Carper, «Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*», en Judith B. Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1991), p. 185.

[76] Así lo confesó Scott a Olivier Assayas y Serge Le Péron, «Entretien avec Ridley Scott» (*Cahiers du Cinéma*, n.º 339, 1982), p. 34.

[77] Paul Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner* (Londres, Orion Media, 2001). El libro de Sammon es la mejor fuente primaria para el estudio de la película. Para un análisis iconográfico, secuencia por secuencia, que vincula el filme a las artes visuales, véase Rafael Jackson, «*Blade Runner*: de la mirada a la memoria» (*Miscelánea Comillas*, n.º 61, 2003), pp. 3-62. Olivier Assayas y Serge Le Péron, «Entretien avec Ridley Scott» (*Cahiers du Cinéma*, n.º 339, 1982), p. 34.

[78] Sobre la influencia de Ferriss en el cine de CF, véase David Rivera, «La metrópolis sublime de Hugh Ferriss. Actualidad de un modelo visionario» (*Teatro marittimo. Revista de Cine+Arquitectura*, 2 de marzo de 2012), pp. 212-233.

[79] Esta innovación del filme ha sido valorada por Aaron Barlow, «Real Toads and Imaginary Cities: Philip K. Dick *Blade Runner* and the Contemporary Science Fiction Movie», en Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic* (Londres, Wallflower Press, 2005), pp. 46-47.

[80] El ensayo fundacional de esta visión de la ciudad, en Colin Rowe y Fred Koetter, *Collage City* (Cambridge, MIT Press, 1978).

[81] Giuliana Bruno, «Ramble City. Postmodernism and *Blade Runner*», en *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), p. 183-195.

visualmente varios modelos iconográficos que remiten al pasado, algo que ya se vislumbraba en el cómic «The Long Tomorrow» –con dibujos de Moebius y guión de Dan O'Bannon, publicado en la revista *Metal Hurlant* en 1976–, una historia gráfica cuya trama combinaba elementos de la CF con el *noir*<sup>76</sup>. También se respira la atmósfera de las pinturas de Edward Hopper, especialmente *Nighthawks* (1942), pues el propio Scott recordaba que solía agitar una reproducción del cuadro ante su equipo artístico para que se inspiraran en su atmósfera de alienación y melancolía<sup>77</sup>.

Las continuas referencias al pasado en una historia sobre una sociedad y una cultura altamente tecnológicas intentan apelar al inconsciente del público mediante una puesta en escena en la que se combinan esos elementos sofisticados con una fotografía, unos decorados y un vestuario directamente extraídos de la memoria visual colectiva. Los ejemplos son muchos a lo largo del filme, de modo que se enumerarán solo algunos. Ante nuestros ojos se aparece una replicante, Rachael (Sean Young), que podría ser el álter ego de Joan Crawford, acompañamos a un detective que bien podría haber protagonizado una película de cine negro, la fotografía se recrea en los contrastes de luces y sombras derivados del cine alemán de entreguerras, la fascinación por la publicidad y los neones remiten a la herencia pop, mientras que la visión sublime de las pirámides de la Tyrell Corporation parecen una derivación de las ilustraciones de Hugh Ferriss para su libro *The Metropolis of Tomorrow* (1929)<sup>78</sup>. Estos son tan solo apuntes visuales de una película en la que, casi desde un punto de vista explícito y fundacional, el tiempo futuro –Los Ángeles en noviembre de 2019– se oponía estéticamente a la historia del siglo xx en sus imágenes arquitectónicas, filmicas y fotográficas.

La arquitectura, la ciudad y el diseño de los objetos remiten a un pasado que es simultáneamente atractivo y repulsivo pero, por encima de todo, hiperreal y con un atractivo más palpable cuanto más se aleja del nivel de la calle<sup>79</sup>. Las rápidas transformaciones a lo largo de la centuria, la celeridad con la que se suceden las modas, la producción a gran escala de mercancías y el desarrollo del consumo masificado, han dado lugar a una concepción visual del siglo xx derivada del campo de las artes plásticas y entendida como *collage*, *assemblage* y, ya en tiempos posmodernos, bricolaje<sup>80</sup>. No solo la forma caótica en que los objetos están diseñados remite a esta idea, sino también la combinación de estilos arquitectónicos. *Blade Runner* fue quizá el primer filme de CF donde, de forma autoconsciente, se planteaba una ciudad como palimpsesto de edificios y estilos más próximos al *collage* y no al pastiche, al contrario de lo que opinaba Giuliana Bruno en su, por otra parte, excelente ensayo<sup>81</sup>. La distribución zonal de las arquitecturas desde una perspectiva verticalizada fluctúa entre el *high-tech* de la Tyrell Corporation, el apartamento más o menos de diseño de Deckard –con motivos extraídos de la Ennis House, diseñada por Frank Lloyd Wright– y los espacios-basura en los niveles inferiores de la ciudad, con el Bradbury Building como principal muestra. Al tratarse de un lugar ruinoso dominado por la suciedad, actúa como símil del propio estado físico de su

inquilino J. F. Sebastian, aquejado del síndrome de envejecimiento acelerado. En ese edificio aparecen elementos extraídos directamente del universo de Kubrick, como los maniqués del recibidor, la escena con los autómatas, que simula el desenlace de *El beso del asesino* (*Killer's Kiss*, Stanley Kubrick, 1955) y las paredes lisas con molduras, similares a la secuencia final de *2001*. Además, ejemplifica magistralmente el concepto de *retrofitting* –retroadaptación– impulsado por el diseñador Syd Mead, que muy apropiadamente aparece en los créditos de la producción con el cargo de *visual futurist*. Como en el seno de aquella sociedad resulta inasumible demoler los inmuebles más antiguos, lo más razonable es añadirles nuevos sistemas de acondicionamiento en la fachada. En pocas palabras: una arquitectura entendida como bricolaje y *collage* al mismo tiempo<sup>82</sup>. La hibridación espacio-temporal de la ciudad se materializa literalmente en el lugar elegido para rodar los exteriores. El lugar seleccionado fue la célebre New York Street de los estudios Burbank, en Los Ángeles, decorado especialmente empleado en los filmes de gánsteres y cine negro durante la era dorada de Hollywood. Así pues, las pieles futuristas fueron colocadas por



*Blade Runner.*

el equipo de Scott sobre fachadas y estructuras inspiradas en modelos arquitectónicos de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

El propio Scott justificaba el *retrofitting* como resultado lógico de una sociedad colapsada industrial y económicamente. En su opinión, destruir un edificio sería mucho más costoso que retroadaptarlo:

«cuando se levanta una estructura como la del Empire State –confesaba el director–, estará allí durante... vete tú a saber. ¿Cómo demonios van a derrumbarla?»<sup>83</sup>. Como la cara y la cruz de una moneda, los sectores más privilegiados de esa sociedad necesitan mirarse en el espejo de la basura, el reciclaje y lo marginal para reforzar la imagen fetichista de sí mismos y de su cultura material, tal como acertadamente ha señalado Vivian Sobchack<sup>84</sup>.

Esta idea parece ser el punto de partida para el diseño de *Brazil*. Ahora bien, su empleo es completamente opuesto al de *Blade Runner*, incluso desde el punto de vista formal: los conductos grotescos de *Brazil* inquietan por su naturaleza anárquica. Con todo, o precisamente por eso, resultan mucho más verosímiles. Un comentario a propósito de *Fahrenheit 451* por parte de su director de fotografía, Nicolas Roeg, puede servir para dar sentido conceptual a la propuesta de Gilliam. Sostenía el cineasta: «Imagine a alguien intentando predecir el presente hace cien años. La casa en que vivo tiene cien años. Sus funciones internas son diferentes, los vehículos que hay fuera son distintos, pero no deja de haber una mezcla. Las cosas no desaparecen todas al mismo tiempo [...]. Los cambios son muy sutiles»<sup>85</sup>. Por otra parte, la aparición de esos enormes conductos en el interior de las casas victorianas suponen, como bien ha señalado

[82] Para una detallada descripción del concepto de *retrofitting* por Syd Mead, véase Don Shay, *Blade Runner: The Inside Story* (Londres, Titan Books, 2000), pp. 8-10. La combinación de estilos y la importancia del Estilo Internacional en los filmes de CF ha sido analizado en Janet Staiger, «Future Noir: Contemporary Representations of Visionary Cities», en Anette Kuhn (ed.), *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Films* (Londres y Nueva York, Verso, 1999), pp. 96-122. Por último, es sobresaliente el breve pero detallado análisis de la metrópolis en Scott Bukatman, *Blade Runner* (Londres, BFI Modern Classics, 1997), p. 42 y ss.

[83] Cit. en Judith B. Kerman, «Technology and Politics in the *Blade Runner* Dystopia», en Judith B. Kerman (ed.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*, p. 17.

[84] Vivian Sobchack, «Cities in the Edge of Time», en Anette Kuhn, *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Films* (Londres y Nueva York, Verso, 1999), p. 135.

[85] Richard Combs, «Looking at the Rubber Duck: Nicolas Roeg on *Fahrenheit 451*» (*Sight & Sound*, invierno 1984/85), p. 44.

*Brazil*  
(Terry Gilliam, 1985).



Peter Marks, un ingenioso comentario sobre la invasión del Estado autoritario en la privacidad individual<sup>86</sup>.

Me gustaría ahondar en la metáfora del Estado intrusivo y totalitario a partir de la aparición de una compleja red de tuberías. El apartamento del protagonista, Sam Lowry (Jonathan Pryce), presenta una complejidad funcional que no corresponde a su efectividad real, de modo que aparece como una metáfora pertinente de la lenta y tortuosa burocracia representada en la figura de su jefe, Mr. Kurtzmann (Ian Holm), en el Ministerio de Información. Teniendo esto en cuenta, es lógico pensar que el eficiente técnico Harry Tuttle (Robert de Niro) se convertirá en un peligroso terrorista cuyos actos en contra del Estado se limitan a arreglar las *entrañas* que lo sustentan para devolverles su correcto funcionamiento, según el propio Lowry comprueba al inicio de la película. Y la mejor demostración de la paranoia en la que se ha convertido esa sociedad es el delirante diálogo entre el protagonista y Spoor (Bob Hoskins, vestido de manera premonitoria como si fuera el personaje de Mario en *Super Mario Bros.*) a propósito de la planilla 27/B6. Con estas representaciones, Gilliam no puede estar más de acuerdo con la máxima de Karl Marx cuando admitía que la historia aparece la primera vez como tragedia y la segunda, como farsa<sup>87</sup>.

Otro punto que separa a *Brazil* de *Blade Runner* es que la visión del *retrofitting* en la segunda de ellas choca definitivamente con la estetización propuesta por Ridley Scott, a la sazón un director forjado –más que Gilliam– en el formato publicitario. Por deseo expreso del segundo de ellos, en *Brazil* se renunció abiertamente a la obsesión por un diseño inmaculado y, en su lugar, se apostó por un bricolaje delirante que ayudara a reforzar la sensación de eclecticismo postindustrial por la vía del futuro-retro:



*Brazil*.

[86] Peter Marks, *Terry Gilliam* (Manchester University Press, Manchester, 2009).

[87] Karl Marx, *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte* (Rockville, Wildside Press, 2008), p. 15.



Creo que es un buen método de trabajo, en lugar de optar por el que podríamos llamar «enfoque Syd Mead», en el que encargas a un diseñador de prestigio que invente todo hasta en sus últimos detalles. El nuestro se parecía más al arte encontrado, pues crecía orgánicamente al estar involucrados todos los miembros del equipo<sup>88</sup>.

Esta aproximación se materializa en toda la tecnología inventada alrededor de la burocracia: los ordenadores compuestos con teclados de máquinas de escribir Underwood, las vídeo-pantallas extraídas de teletipos, los robots que muestran todos los cables y están fabricados como una suerte de *assemblage*, etcétera. El *retrofitting* tecnológico sería empleado de nuevo por Gilliam en *12 monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1994), sin olvidar su recapitalización por otros cineastas, caso de Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro en *La ciudad de los niños perdidos* (*La cité des enfants perdus*, 1995). La pretensión del autor de contextualizar *Brazil* «en algún lugar del siglo xx» cumple verdaderamente su función en tres aspectos que veremos a continuación.

En primer lugar, Gilliam combina con eficacia elementos de distintas épocas para desorientar al público sobre la ubicación exacta de ese futuro concebido como pasado. Si bien la inspiración indirecta pudo llegarle de 1984 pese a no haber leído el original de Orwell —e incluso estuvo tentado de titular su filme como 1984 ½—, lo cierto es que su universo está más próximo a lo kafkiano que a lo orwelliano<sup>89</sup>. Así neutraliza el fenómeno de anticipación y convierte la propuesta conceptual de *Brazil* en un artefacto onírico: las escenas que Lowry experimenta mientras está despierto podrían ser interpretadas por nosotros como sueños, o mejor pesadillas, actuando como un espejo de las experimentadas por el protagonista mientras duerme. Como conclusión a este fenómeno, incorpora el elemento de lo siniestro necesario para provocar el extrañamiento de lo familiar.

En segundo lugar, resulta imposible no comparar el filme con *Mi tío y Playtime* cuando observamos el funcionamiento deficiente de los aparatos (pre/post) tecnológicos pretendidamente eficaces. El propio Gilliam admitió que la primera secuencia de Sam Lowry en su apartamento, incapaz de tomar el desayuno porque el dispositivo del café moja las tostadas, es una evocación directa del universo de Tati —recordemos los momentos cómicos de Monsieur Hulot peleándose con el armario y los útiles de la cocina o con la fuente en el exterior de la casa de su hermana en *Mi tío*<sup>90</sup>—. Ambas ya no parecen casas como máquinas de habitar, según expresaba Le Corbusier, sino fantasías ancladas en la tecnofobia: en *Brazil*, incide en las trampas de un sistema inadecuado,



*Brazil*.

[88] Comentarios de Terry Gilliam en el DVD *Brazil* (editado por Criterion Collection).

[89] Antonio Weinrichter, «*Brazil*. Entrevista con Terry Gilliam» (*Dirigido por...*, 125, mayo de 1995), p. 35.

[90] Antonio Weinrichter, «*Brazil*. Entrevista con Terry Gilliam», p. 35.

[91] Para un análisis de las variantes tecnofílicas y tecnofóbicas de la CF, véase Michael Ryan y Douglas Kellner, «Technophobia/Dystopia», en Sead Redmond (ed.), *Liquid Metal. The Science Fiction Reader* (Londres y Nueva York, Wallflower Press, 2004), pp. 48-56.

[92] Robert Venturi, Denise Scott Brown y Steven Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona, Gustavo Gili, 1998); Le Corbusier, *La villeradiouse: éléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste* (París, Éditions de l'architecture d'aujourd'hui, 1935).

[93] Gilliam admitió que la película era algo así como «Franz Kafka meets Frank Capra». Cit. en el singular ensayo de Salman Rushdie, «The Location of Brazil» (*American Film*, n.º 10, septiembre de 1985), en *Imaginary Homelands* (Londres, Penguin Books, 1991), pp. 118-128.

[94] Ben Wheeler, «Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's Brazil» (*Critical Survey*, vol. 17, n.º 1, 2005), pp. 98-99.

que fracasa en su pretensión de controlar todas las actividades de la comunidad por medio de su regulación<sup>91</sup>.

Por último, en el *collage* arquitectónico de *Brazil* se combinan los edificios victorianos y eduardianos, la variante racionalista del Movimiento Moderno –que estuvo vinculada al fascismo en mayor medida–, las formas aerodinámicas del *Art Déco* y del *Streamline Moderne*, y el eclecticismo posmoderno del proyecto de Ricardo Bofill para Marné-la-Vallée (París), inspiración para el bloque de apartamentos donde vive Sam.

En definitiva, toda esta amalgama viene a resumir la utopía de la arquitectura y el urbanismo modernos entendidos como distopías. Esta sensación se experimenta especialmente en la secuencia en que Lowry conduce su automóvil en busca de Jill (Kim Greist), la mujer que tanto le recuerda a la que aparece en sus sueños. Para llegar al barrio donde ella vive, primero debe atravesar toda una autopista a cuyos lados se suceden interminablemente enormes vallas publicitarias. Con ello se reconcilia aquello que parecía irreconciliable: Las Vegas Strip, enaltecida por Venturi, Scott Brown e Izenour, se encuentra con la «muerte de la calle» –*mort de la rue*– proclamada por Le Corbusier en sus ensayos y libros sobre arquitectura y que, directa o indirectamente, influyó en la crisis de los cascos urbanos y en la crisis de la transitabilidad peatonal en las ciudades<sup>92</sup>. La cámara nos conduce en un travelling cenital por una serie de limpias manzanas con bloques ortogonales para descubrir, finalmente, que se trata de la maqueta de un barrio del extrarradio, caracterizado por la suciedad, la pobreza y el caos. Al igual que en *Fahrenheit 451* y *La naranja mecánica*, la utopía de la villeradiouse corbusieriana ha devenido pesadilla. Paradójicamente, la arquitectura limpia y ordenada de los edificios burocráticos tampoco parece demasiado halagüeña: su carácter hiperracionalista y la articulación de los espacios interiores en repetitivas células de trabajo sirve para reforzar el espíritu kafkiano que inunda el filme, derivado directamente de *El proceso*<sup>93</sup>. De ahí que la morfología de los bloques de edificios y la del monstruo que detiene el vuelo de Sam durante una de sus ensoñaciones se correspondan con la ortogonalidad de tales edificios<sup>94</sup>. Tipologías similares a esta se han em-

pleado en varias películas de CF con el mismo valor semántico. Es visible, por ejemplo, en la sede del Departamento de Pre-crimen en *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), cuyas escenas se rodaron en el Ronald Reagan Building and International Trade Center, diseñado por la firma Pei, Cobb, Freed and Partners e inaugurado en 1998.

Estas implicaciones entre el racionalismo, la alienación y el Estado autoritario, heredadas de *Metrópolis*, encuentran su eco posteriormente en dos filmes



*Brazil*.

estrenados a finales de la década de los años 90. El primero es *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), cuya iconografía se inspira en los años 50. Aparece en las formas aerodinámicas del Marin County Civic Center en San Rafael –último proyecto de Frank Lloyd Wright (1957-1962) empleado anteriormente como escenario en *THX 1138*–, en los *hoovers* con traje oscuro y sombrero, en el automóvil donde Vincent (Ethan Hawke) es concebido por sus padres o en la obsesión por los viajes interplanetarios<sup>95</sup>. El segundo es *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1997), donde se sucede la asimilación de las tropas galácticas simultáneamente con la estética aliada y con la nazi derivada de *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl, 1935)<sup>96</sup>. En este sentido, evocan algo parecido a lo que indujo a Ridley Scott a incorporar las naves publicitarias que sobrevuelan Los Ángeles con publicidad sobre las colonias del *Off World*. Pese a que su morfología nos recuerda la célebre *The Walking City* de Ron Herron (1965), Scott confesó que su inclusión se debía al recuerdo de los zeplines alemanes que bombardeaban Londres durante la Segunda Guerra Mundial<sup>97</sup>. De nuevo, la infancia o el mundo de los padres como invocación de lo siniestro.



*Gattaca* (Andrew Niccol, 1997).

### Polvo (a modo de conclusión)

Para concluir, hay una última forma en que el pasado puede materializarse dentro de la CF. No resulta tan explícita como en los casos a los cuales me he referido en estas páginas, pero se relaciona con el uso y las huellas del tiempo. No se trata de otra cosa que de la suciedad y el polvo, que habitan las calles y las viviendas de *Blade Runner*, los decorados de *Alien*, *Atmósfera cero* o *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) o la fotografía desleída de *Minority Report* y *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006). Vivian Sobchack ha descrito adecuadamente esta representación de la CF, principalmente desde finales de los años 70: «Se manifiesta de forma consistente, entre otras cosas, mediante la transformación de lo que solía ser una brillante tecnología “futurista” en algo repulsivo visualmente que, sin embargo, sigue conservando su funcionamiento»<sup>98</sup>.

De nuevo, no es descabellado pensar en una crítica a la modernidad –y a la arquitectura y el diseño modernos por añadidura–, entendida como cultura y civilización de la higiene a través de la limpieza: el gusto por el color blanco, la circulación saludable del aire, las superficies lisas y brillantes, el vidrio o el acero, inciden estéticamente en ese principio. Así pues, no deja de sorprender-

[95] Jonathan Romney, «*Gattaca*» (*Sight & Sound*, marzo de 1998), p. 49.

[96] Florentine Strzelczyk, «Our Future–Our Past: Fascism, Postmodernism, and *Starship Troopers* (1997)» (*Modernism/Modernity*, vol. 15, n.º. 1, 2008), pp. 87-99.

[97] Don Shay, *Blade Runner: The Inside Story*, pp. 63-64.

[98] Vivian Sobchack, *Screening Space*, pp. 246-247.

nos que todos los referentes relacionados con la moral en estas películas inviertan los papeles de lo que tradicionalmente se consideraba como lo bueno –lo limpio y lo bello– frente a lo malo –lo sucio y lo abyecto–<sup>99</sup>. En efecto, tal como subrayó George Lucas en su concepto de «espacio usado», la estética feista de los rebeldes, con cachivaches como el Halcón Milenario, contrasta poderosamente con las superficies pulidas de los espacios creados por el Imperio<sup>100</sup>. Y similares motivaciones se repiten en *Blade Runner*, con la Tyrell Corporation frente al Bradbury; en *Brazil*, al oponer el apartamento limpio –pero inútil– de Sam con el bloque ruinoso donde vive Jill; en *Desafío total*, con un Venusville como lugar de placer completamente distinto de las oficinas de Cohagen; en *Minority Report*, con el Departamento de Pre-crímenes opuesto a las calles, y así sucesivamente.

## BIBLIOGRAFÍA

- ALTMAN, Rick, *Los géneros cinematográficos* (Barcelona, Paidós, 2000).
- ASSAYAS, Olivier y LE PÉRON, Serge, «Entretien avec Ridley Scott» (*Cahiers du Cinéma*, n.º 339, 1982), pp. 33-34.
- BARLOW, Aaron, «Real Toads and Imaginary Cities: Philip K. Dick *Blade Runner* and the Contemporary Science Fiction Movie», en Will Brooker (ed.), *The Blade Runner Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic* (Londres, Wallflower Press, 2005), pp. 43-58.
- BLAS GONZÁLEZ, Pedro, «*Fahrenheit 451*: A Brave New World For The New Man» (*Senses of Cinema*, n.º 55, 2010). Disponible en <http://sensesofcinema.com/2010/feature-articles/fahrenheit-451-a-brave-new-world-for-the-new-man-2/>.
- BOOKER, M. Keith, *Alternate Americas. Science Fiction Film and American Culture* (Londres, Praeger, 2006).
- BROOKER, Will, *Star Wars* (Londres, BFI Film Classics, 2009).
- BRUNO, Giuliana, «Ramble City. Postmodernism and *Blade Runner*», en Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990), pp. 183-195.
- BUKATMAN, Scott, *Blade Runner* (Londres, BFI Publishing, 1997).
- CASAS, Quim, «Los mundos futuros de la Nouvelle Vague» (*Nosferatu. Revista de Cine*, n.º 34-35, 2002), pp. 111-119.
- COHEN, Alain, «12 Monkeys, Vertigo and La Jetée: Postmodern Mythologies and Cult Films» (*New Review of Film and Television*, vol. I, n.º 1, noviembre de 2003), pp. 149-164.
- COMBS, Richard, «Looking at the Rubber Duck: Nicolas Roeg on *Fahrenheit 451*» (*Sight & Sound*, invierno de 1984/85). Disponible en <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/featuresandinterviews/interviews/roeg-on-truffaut.php>
- COSTA, Jordi, *Hay algo ahí fuera. Una historia del cine de ciencia-ficción. Vol. I: De la Tierra a Metaluna (1895-1959)* (Barcelona, Glénat, 1997).
- DARKE, Chris, *Alphaville: Jean Luc Godard, 1965* (Chicago, University of Illinois Press, 2005).

[99] Una aproximación antropológica a esta idea, en Mary Douglas, *Purity and Danger: An Analysis on Concepts of Pollution and Taboo* (Londres, Routledge, 2002). El texto original fue escrito en 1962.

[100] Para un detallado análisis de esta dicotomía, véase Will Brooker, *Star Wars* (Londres, BFI Film Classics, 2009), pp. 23-46.

- DENBY, David, «Here's to Cheese!» (*New York Magazine*, 1 de junio de 1981), pp. 46-47.
- DOUGLAS, Mary, *Purity and Danger: An Analysis on Concepts of Pollution and Taboo* (Londres, Routledge, 2002).
- ECO, Umberto, *Apostillas a «El nombre de la rosa»* (Barcelona, Lumen, 1984).
- ELIADE, Mircea, *The Myth of Eternal Return* (Nueva York, Pantheon, 1954).
- ELSAESSER, Thomas, *Metropolis* (Londres, BFI Publishing, 2000).
- FITTING, Peter, «Unmasking the Real? Critique and Utopia in Recent SF Films», en Raffaella Baccolini y Tom Moylan (eds.), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (Londres y Nueva York, Routledge, 2003).
- FRAMPTON, Kenneth, *Modern Architecture. A Critical History* (Londres, Thames & Hudson, 1992).
- FREDERICKS, Casey, *The Future of Eternity. Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, (Bloomington, Indiana University Press, 1982).
- GOPNIK, Adam, «The Forty Year-Itch» (*The New Yorker*, 23 de abril de 2012). Disponible en <[http://www.newyorker.com/talk/comment/2012/04/23/120423taco\\_talk\\_gopnik](http://www.newyorker.com/talk/comment/2012/04/23/120423taco_talk_gopnik)>.
- GOROSTIZA, Jorge, *Cine y arquitectura* (Las Palmas de Gran Canaria, Filmoteca Canaria/ETSA, 1990).
- , «Vista de la ciudad del futuro desde el pasado» (*Nosferatu. Revista de Cine*, n.º 34-35, 2002), pp. 169-176.
- , «La arquitectura grita», en *Cine fantástico y de terror alemán (1913-1927)* (San Sebastián, Donostia Kultura/Semana Fantástica y de Terror, 2002), pp. 85-102.
- y Pérez, Ana, *Blade Runner* (Barcelona, Paidós, 2002).
- HÅRD, Mikael y MISA, Thomas J. (eds.), *Urban Machinery: Inside Modern European Cities* (Cambridge, MIT Press, 2008).
- HUYSEN, Andreas, «La vamp y la máquina: *Metrópolis* de Fritz Lang», en *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo* (Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2006).
- IAMPOLSKI, Mikhail, «Le cinéma de l'architecture utopique», en *Cinéma & Architecture* (París, Méridiens Klincksieck, 1991), pp. 39-46.
- JACKSON, Rafael, «*Blade Runner*: de la mirada a la memoria» (*Miscelánea Comillas*, n.º 61, 2003), pp. 3-62.
- , «Eterófonos» (*Revista Cruce*, 13 de febrero de 2012). Disponible en <<http://www.revistacruce.com/artes/eterofonos.html>>.
- JAMESON, Fredric, «Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism» (*New Left Review*, n.º 146, julio-agosto de 1984), pp. 59-92.
- , «Progreso versus utopía; o ¿podemos imaginar el futuro?», en Brian Wallis (ed.), *Arte después de la modernidad* (Madrid, Akal, 2001), pp. 239-252.
- JOHNSTON, Keith M., *Science Fiction Film. A Critical Introduction* (Oxford y Nueva York, Berg, 2011).
- KERMAN, Judith B. (ed.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Bowling Green, Bowling Green University Popular Press, 1991).
- KOLKER, Robert, «Rage for Order: Kubrick's Fearful Symmetry» (*Raritan*, verano de 2010, vol. 30, n.º 1).
- (ed.), *Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey. New Essays* (Nueva York, Oxford University Press, 2006).



- KUHN, Annette (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1990).
- , *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema* (Londres y Nueva York, Verso, 1999).
- LE CORBUSIER, *Versune architecture* (París, Les Éditions G. Crès & Cie., 1923).
- , *La villeradiouse: éléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste* (París, Éditions de l'architecture d'aujourd'hui, 1935).
- LÓPEZ VILLEGAS, Manuel (ed.), *Escritos de Luis Buñuel* (Madrid, Editorial Páginas de Espuma, 2000).
- MARKS, Peter, *Terry Gilliam* (Manchester, Manchester University Press, 2009).
- MAY, Rollo, *La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo* (Barcelona, Paidós, 1991).
- MONACO, James, *The New Wave: Truffaut, Godard, Chabrol, Rivette* (Nueva York, HEP, 2004).
- MORENO PERALTA, Salvador, «La construcción de las Arcadias pequeño burguesas. A propósito de *Pleasantville* y *The Stepford Wives*» (*La ventana indiscreta*, n.º 5, mayo 2007), pp. 69-80.
- NEUMANN, Dietrich (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (Munich y Nueva York, Prestel, 1997).
- PEDRAZA, P., *Metrópolis* (Barcelona, Paidós, 2000).
- PICHERIT, Hervé, «Une madeleine peut en cacher une autre: un dialogue mythique sur le Temps entre Marcel Proust, Alfred Hitchcock et Chris Marker» (*French Studies*, vol. 66, n.º 2), pp. 193-207.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro* (Madrid, Hermann Blume, 1986, reed. por Alianza Forma).
- RIVERA, David, «Paraísos melancólicos. La utopía de los conjuntos megaestructurales» (*Teatro Marittimo. Revista de Cine+Arquitectura*, n.º 1, septiembre de 2011), pp. 67-99.
- , «La metrópolis sublime de Hugh Ferriss. Actualidad de un modelo visionario» (*Teatro Marittimo. Revista de Cine+Arquitectura*, n.º 2, marzo 2012), pp. 212-233.
- ROMNEY, Jonathan, «*Gattaca*» (*Sight & Sound*, marzo de 1998), pp. 48-49.
- RUSHDIE, Salman, «The Location of *Brazil*», en *Imaginary Homelands* (Londres, Penguin Books, 1991), pp. 118-128.
- RUTSKY, R. L., «The Mediation of Technology and Gender. *Metropolis*, Nazism, Modernism», en Michael Minden y Holger Bachmann (eds.), *Fritz Lang's Metropolis. Cinematic Visions of Technology and Fear* (Nueva York, Camden House, 2000), pp. 217-245.
- RYAN, Michael y KELLNER, Douglas, «Technophobia/Dystopia», en Sead Redmond (ed.), *Liquid Metal. The Science Fiction Reader* (Londres y Nueva York, Wallflower Press, 2004), pp. 48-56.
- SAMMON, Paul, *Future Noir: The Making of Blade Runner* (Londres, Orion Media, 2001).
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras* (Barcelona, Paidós, 2004).
- SHAY, Don, *Blade Runner: The Inside Story* (Londres, Titan Books, 2000).
- SILVERMAN, Kaja y FAROCKI, Harun, *Speaking about Godard* (Nueva York, New York University Press, 1998), p. OJO.
- SOBCHACK, Vivian, «*The Clockwork Orange*: Film as Décor» (*Literature Film Quarterly*, 1 de junio de 1981), pp. 92-102.

- , *Screening Space. The American Science Fiction Film* (New Brunswick, New Jersey y Londres, Ungar Press, 2ª edición aumentada, 1987).
- SONTAG, Susan, «The Imagination of Disaster», en *Against Interpretation and Other Essays* (Nueva York, Picador, 2001), pp. 209-220.
- TELOTTE, J. P. *El cine de ciencia ficción* (Madrid, Akal, 2002).
- TRUFFAUT, François, *La noche americana (guión). Fahrenheit 451 (diario de rodaje)* (Valencia, Fernando Torres editor, 1974).
- , *El cine según Hitchcock* (Alianza, Madrid, 2000).
- VANDERMEER, Jeff y CHAMBERS, S. J., *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature* (Nueva York, Abrams, 2011).
- VENTURI, Robert, SCOTT BROWN, Denise e IZENOUR, Steve, *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona, Gustavo Gili, 1998).
- WEINRICHTER, Antonio, «Brazil. Entrevista con Terry Gilliam» (*Dirigido por...*, 125, mayo de 1985), pp. 34-37.
- WELCHMANN, John C., «Sobre lo siniestro en la cultura visual», en José Luis Brea (ed.), *Estudios visuales. Sobre la epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (Madrid, Akal, 2005), pp. 207-222.
- WHALEN, Tom, «The Consequences of Passivity: Re-evaluating Truffaut's *Fahrenheit 451*» (*Literature Film Quarterly*, 1 de julio de 2007), pp. 181-190.
- WHEELER, Ben, «Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's *Brazil*» (*Critical Survey*, vol. 17, n.º 1, 2005), pp. 95-108.
- WILLIAMS, Doug, «Not So Long and Far away: *Star Wars*, Republics and the Empires of Tomorrow», en Gregg Rickman (ed.), *The Science Fiction Film Reader* (Nueva York, Limelight Editions, 2004), pp. 229-252.